The Sims: Şimdiden yılın oyunu

Tam inceleme ve Strateji rehberi

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun

kenan9593

Kendi Quake'ini Kendin Yap

Kendi *Quake III, Unreal Tournament, Half-Life* level ve modlarınızı yapmak için bilmeniz gereken herşey! Profesyonellerden ipuçlarıyla size nasıl yapılacağını gösteriyoruz!

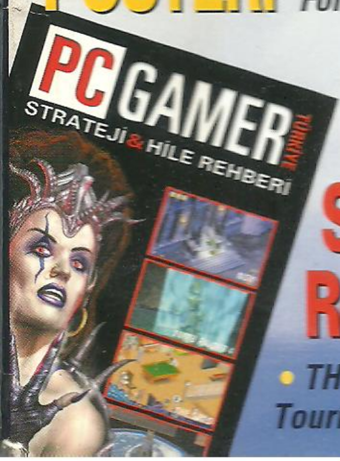
Sizin Seçtiğiniz Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

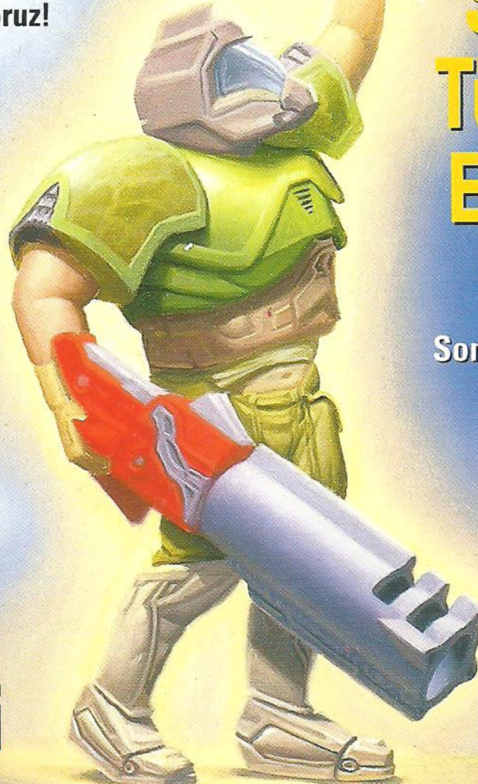
Size gelmiş geçmiş 50 oyunu sorduk. Artık oylar elimizde. Sonuçlar sizi hayrete düşürecek!

Tam 38 İnceleme

- *Battlezone II* • *Urban Chaos*
- *Final Fantasy VIII* • *Tzar* • *NOX*

POSTER: *Theocracy*, *Formula1 2000*





64 sayfa Strateji Rehberi Eki

• *THE SIMS* • *Unreal Tournanent* • *NOX* • *Tomb Raider 4*

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 20004 • NİSAN 2000
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 5.99$ (3.500.000 TL)
ISSN 1302-0129



CD-ROM VE STRATEJİ REHBERİ HEDİYELİ

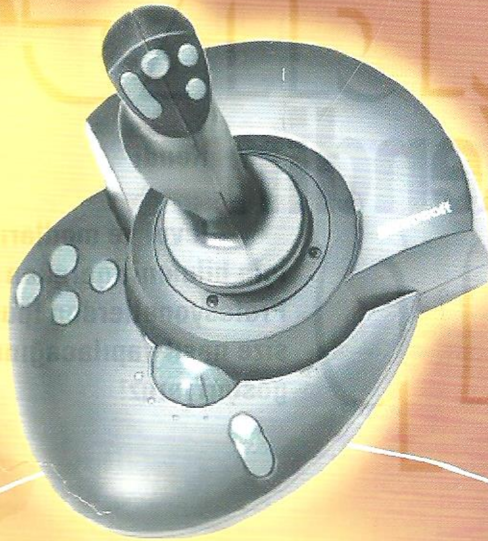
Oyundaki performansının mükemmel olması pratik yapmak yetmez...

Sana mükemmel



Microsoft SideWinder Game Pad Pro

Game Pad Pro'da kullanılan çift hassasiyetli d-pad ile oyun oynarken aynı anda dijital kontrolü ve dengeyi sağlaman çok kolay...
Dijital olma özelliği, sana hareketleri tam istediğin gibi yani 'anında' yapma olanağı veriyor. Hem de yumuşak ve oranlı joystick tarzı sayesinde, hâkimiyetini hiçbir zaman kaybetmeden...
Game Pad Pro'nun bu yetenekleri, onu spor, yarış, dövüş ve aksiyon oyunlarının ideal aracı yapıyor!



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro Joystick

Kendini maceranın tam kalbine taşı... Çubuk üstündeki 16 bit'lik işlemci, hareketlere eşzamanlı destek sağlayarak bütün sarsılmaları, titremeleri, patlamaları tüm gerçekliğiyle terli avuçlarına taşıyacak. Yaptığın her hareketin gücünü, avcunun içinde hissedeceksin! Hayatını tehlikeye atmak üzereyken, tam da ihtiyacın olan şey bu değil mi?

Kazanmak için oyna.

PC GAMER TÜRKİYE
YIL 2 • SAYI 19 • NİSAN 2000

Kendi Quake'ini Kendin Yap



Kapak Konusu

Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

Vurgunlar

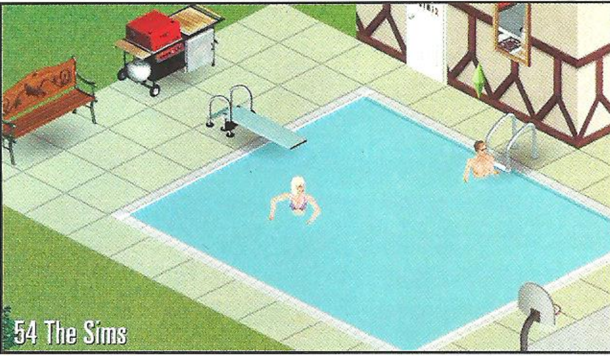


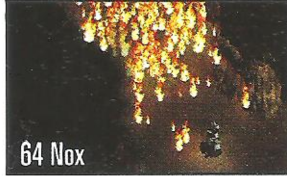






İncelemeler


54 The Sims


64 Nox

Strateji





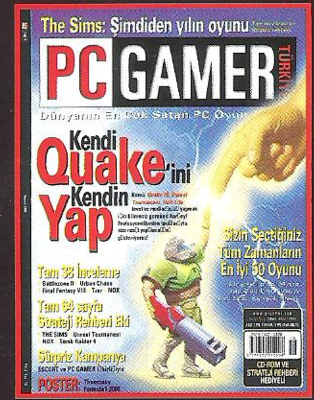
Ne kadar başarılı bir oyuncu olursanız olun, bazen takıldığınız ve tüm enerjinizi verdiğiniz halde geçemediğiniz bölümler mutlaka olmuştur. *PC Gamer* editörleri olarak bizim görevimiz size oyunlarla ilgili her konuda yardımcı olmak. Geçen ay başladığımız strateji ve hile rehberi ekimizde bu ay, *Tomb Raider IV: The Last Revelation*'ın ikinci ve son bölümünün yanında, *Nox*, *The Sims* ve *Unreal Tournament*'ın tam çözümlerini yayınlıyoruz. Tabii ki hilelerde gene son sayfalarımızdaki yerinde.

Donanım



99 Donanım, bu ay yine 3D dünyasının yeni yıldızlarını sizler için inceledi. Yeni kartlardan en çok ilgi çekeni ise, Diamond/S3'ün Viper II'si. Merakla beklenen Viper II'nin piyasaya sürülmesiyle birlikte, bu kart hakkında merak edilen birçok konu da gün ışığına çıktı. Siz de yeni nesil Viper'ı merak ediyorsanızi zaman geçirmeden Donanım'a göz atın.

Departmanlar



Zorunlu Bir Ayarlama

Amerika'da ve tüm dünyada 7.99$'dan satılan *PC Gamer*'ı Türkiye'de 4.99 $'dan satmak ve bu fiyatı korumak için uzun süre olağanüstü çaba gösterdik. *PC Gamer*'ın size ulaşması için belli oranda bir zararıda göze aldık. Ancak satışlar ve okurun desteği ile yayını sürdürebilen *PC Gamer* gibi sofistike, çok özel bir yayının girdisini oluşturan kağıdın 1999 yılı Mart ayından bu yana fiyatında Dolar bazında meydana gelen %40 oranındaki artışı, kısmende olsa, satış fiyatına yansıtmaktan başka bir telafi imkanı bulunmamaktadır. Bu nedenle fiyatımızdaki bu zorunlu küçük ayarlamadan dolayı bizi anlayışla karşılayacağınızı umarız.

PC Gamer, her zaman olduğu gibi bu sayısında da tüm dünyada yine rakipsiz.

Bu nedenle *PC Gamer*'ın gücünü, modası geçmiş oyunları promosyon olarak vermek, miniklere hitap eden sayfalarla satış yelpazesini genişletmek suretiyle kırmaya, tiraj almaya çalışan yayınlar, doğal olarak başarısız kalıyorlar. Biz tüm yayınların bir an önce bunu idrak edip, yayıncılığın özüne, özünden de kaliteye yönelmelerini diliyoruz. Yönelsinler, idrak etsinler ki, rekabet başlasın. Kalite ancak rekabetle yükselir. Aksi halde *PC Gamer* bu sayıda olduğu gibi, gelecek sayılarda da yine hep *PC Gamer* ile yarışacak.

Size herzaman en iyisini, en güzelini vermek için kendimizi aşmaktan hiç bıkmadık, yorulmadık. Bize yolladığınız küçük bir teşekkür mektubu yorgunluklarımızı o dakika alıp götürdü. Bize hep yeni bir hız, yeni bir enerji depoladı. Sizin bu desteğiniz, ilginiz sürdükçe her zaman sizin için, *PC Gamer* için, yorulmaya, ter atmaya, gece gündüz çalışmaya devam edeceğiz.

Saygılarımızla,

PC GAMER-TÜRKİYE

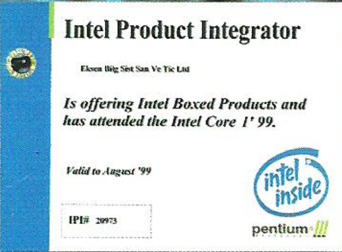
KALİTESİ, GÜVENCESİ, PERFORMANSI, FİYATLARI VE DİNAMİK KADROSU İLE;
PC DONANIM&YAZILIM, MONTAJ, TEKNİK DESTEK VE NETWORK SİSTEM ÇÖZÜMLERİ



GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AY VADELİ TÜRK LİRASI SATIŞLAR



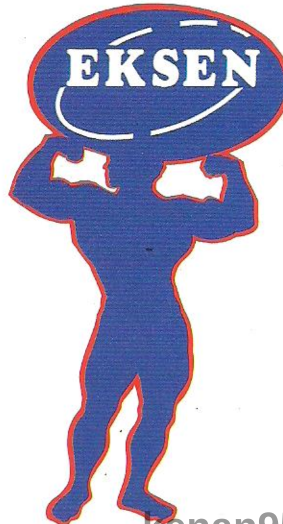
İşte EKSEN Farkı







* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.



Kalitenin Markası!..



EKSEN
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No :11/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224
e-mail : eksenbil@superonline.com
www.eksencomputer.com

Student
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Student

STUDENT

PII/III INTEL® i810 U.DMA/66 MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz
4.3 GB HDD SEAGATE U.DMA / 66
On Board 3D AGP VGA (Intel 810)
15" 0,28 VESTEL MPRII MONITOR
1.44 MB FDD + MINI TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
52X SAMSUNG CD ROM
On Board 3D SOUND, 120 WATT SPEAKER
56K MOTOROLA PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	466(128 K)	649 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	679 $
INTEL®	CELERON™	533(128 K)	719 $

Office
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Office

OFFICE

PII / PIII INTEL® BX 440 MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz
8,4 GB HDD QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
8 MB AGP 3D, S3 TRIO 3D /2X
15" 0.28 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X SAMSUNG CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	466(128 K)	799 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	829 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	959 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1019 $

Performance
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Performance

PERFORMANCE

PIII ABIT BE6 2 U.DMA / 66, BX 200 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz
8.4 GB. HDD QUANTUM/W.DIGITAL U.ATA/66
16 MB. TNT2 VALUE AGP 3D VGA
15" 0.28 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD +ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
52X SAMSUNG CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	466(128 K)	889 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	919 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(128 K)	1059 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(128 K)	1109 $

Home
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Home

HOME

GIGABYTE BX2000 PLUS, U.DMA/66,133Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz
10 GB.QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/ 66
32 MB TNT2 AGP VGA TV-OUT WINFAST
15" 0.28 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
10X ACER DVD- ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + 120W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX-MODEM
TV KARTI Bt 878 + RADYO+TELETEX+U.K.
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	466(128 K)	1089$
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	1119 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1249 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1299 $

Game
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Game

GAME

INTEL®820, U.DMA/66,4XAGP, GIGABYTE CXC
64 MB SDRAM 100 Mhz
15 GB. QUANTUM U.DMA/66
16 MB STB VODOO3 3000 AGP VGA TV-OUT
17" 0.27 HYUNDAI S770 / SAMSUNG 750s
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
10X PIONNER DVD-ROM
CREATIVE SB LIVE VALUEDIGITAL SES KARTI
800 WATT 4 POINT SURROUND SPEAKERS
CREATIVE 56K PCI V90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	500(128 K)	1329 $
INTEL®	PENTIUM III™	533EB(256 K)	1459 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1459 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1519 $
INTEL®	PENTIUM III™	667EB(256 K)	1629 $

Cadcam
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Cadcam

CAD - CAM

ASUS P3C 2000 i820 U.DMA/66,AGP 4X
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
15 GB QUANTUM / W.D. 7200 RPM U.DMA/66
32 MB. GeForce 256 TV-OUTWINFAST
17" 0.24 SONY E200 FLAT TRINITRON
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK.
US ROBOTICS 56K PCI V90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

IINTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1679 $
INTEL®	PENTIUM III™	600EB(256 K)	1739 $
INTEL®	PENTIUM III™	667EB(256 K)	1849 $
INTEL®	PENTIUM III™	700E(256 K)	1949 $
INTEL®	PENTIUM III™	750E(256 K)	2079 $

Tüm EKSEN Live sistemler nakit ödemelerde %5 indirimli !!!

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER		PEŞİN USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.) 3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 466	759 $	170,000	92,000	66,000	54,000
OFFICE	CELERON™ 466	935 $	210,000	113,000	82,000	66,000
PERFORMANCE	CELERON™ 500	1075 $	241,000	130,000	94,000	76,000
HOME	PENTIUM III™550	1,461 $	327,000	177,000	128,000	103,000
GAME	PENTIUM III™550	1,707 $	382,000	206,000	150,000	121,000
CAD - CAM	PENTIUM III™600	2,035 $	455,000	247,000	178,000	144,000
SERVER	PENTIUM III™600	1,684 $	377,000	204,000	148,000	119,000

Server
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım
Adres C:\Eksen\Nisan\Server

SERVER

PII / PIII ASUS P2B-S SCSI INTEL® BX
ADAPTEC 7890 SCSI ADAPTOR Onboard
128MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
9,1 GB. SCSI HDD QUANTUM 7200 RPM ATLAS-4
8 MB 3D AGP VGA
14" 0,28 HYUNDAI S 450 DIGITAL MPRII
1.44 MB FLOPY DRIVE
ATX BIG TOWER KASA - ASUS T10
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD-ROM

INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1439 $
INTEL®	PENTIUM III™	650E(256 K)	1529 $
INTEL®	PENTIUM III™	700E(256 K)	1649 $
INTEL®	PENTIUM III™	750E(256 K)	1779 $
INTEL®	PENTIUM III™	800E(256 K)	1919 $

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru 600.000 TL olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.





BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	010038	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092





Microsoft®
Yetkili satış noktası

CD

DEMOLAR TAM SÜRÜM OYUNLARA KARŞI

CD'MİZDEKİ DEMOLARI GÖRMEDEN OYUN SATIN ALMAK İÇİN KARAR VERMEYİN!

Hepinizin evinde daha önceden defalarca oynadığınız pek çok oyun olduğuna eminim. Elinizdeki ne kadar güzel olursa olsun bir yerden sonra insan yeni oyunları merak etmeye başlıyor. İşte bu nokta da devreye derginiz *PC Gamer* giriyor. Size yüzlerce MB dolusu, en yeni ve en özel oyunların oynanabilir demolarını sağlıyor. Emin olun ki hepimiz oyunları seviyoruz ama henüz yeni çıkmış bu oyunların hangisini almamız gerektiğine karar vermeden önce demolarına bir göz atmanın faydalı olduğunu da biliyoruz. İnternet erişimi olanlar için bile ortalama 50-60 MB büyüklüğünde demoları download etmenin çok zor olduğunu düşünürsek, demo CD'miz oldukça önemli bir görevi yerine getiriyor.

Bu ay gene 600 MB'tan daha büyük bir CD içeriği ile karşınızdayız. Ayın iki süper bombası Activision'ın *Soldier of Fortune* adlı aksiyon oyunu ve Microsoft'un en yeni golf oyunu olan *Links LS 2000*. Bunun dışında *Thief II*, *Nox* ve *Army Men: Air Tactics*'inde ilginizi çekeceğini umuyoruz. Yeni demolarınızın keyfini çıkarın!

İÇİNDEKİLER

DOSYA ADI	DIRECTORY	INSTALL	SAYFA
Soldier of Fortune	\sof	sof.exe	???
Links LS 2000	\links2000	LinksLS2000.EXE	???
Thief II: The Metal Age	\thief2	thief2.exe	???
Metal Fatigue	\MetalFatigue	MetalFatigue.exe	???
Majesty	\Majesty	Setup.exe	???
Test Drive 6	\testdrive6	testdrive6.exe	???
1602 A.D.	\1602ad	1602ad_demo_usa.exe	???
Army Men: Air Tactics	\airtactics	amatdemo.exe	???
Nascar 2000	\nascar2000	nascar2000demo.exe	???
Nox	\nox	NOXUSDemo816.exe	???
Utility	\util\araclar	_	12
Anti-Virüs	\util\anti		12
Patchler	\Patches	_	138
DirectX 7.0	\Directx	DX70ENG.EXE	_

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

UTILITY
Bilgisayarınızın pek çok farklı ihtiyacını karşılayacak en gerekli programlar.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz?



YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

ANTİ-VİRÜS
Özellikle Internet ile uğraşıyorsanız hiç farkında bile olmadan bilgisayarınız virüslerle dolabilir. Bunları tepit edecek ve temizleyecek ödüllü anti-virüs programları burada.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

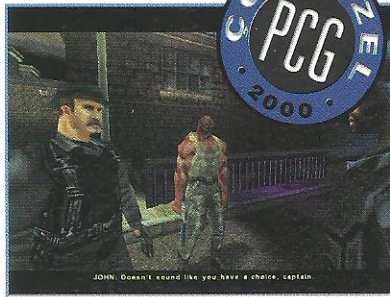


SOLDIER OF FORTUNE

- YÜKLEME: \sof\sof.exe
- TEKNİK DESTEK: *sof.ravensoft.com*
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Activision
- GEREKENLER: Pentium 200, 64MB RAM, DirectX 7, 3D hızlandırıcı kart.

Bu demoyu sistemize yüklemeden önce sizi bir konuda uyarmak istiyoruz. Bu oyunda ciddi anlamda şiddet öğeleri yer almaktadır, daha doğrusu pek çok oyunda bulunan şiddeti yeni bir noktaya taşımaktadır. Bu demo herkese göre değil. Artık bu konuda uyarıldınız ve devam edip etmemek size kalmış.


Raven'in yarattığı yeni teknoloji sayesinde kötü adamlar vuruldukları yere göre farklı tepkiler veriyorlar.



Demonun açılış filminde John Mullins ve partnerini Hawk sizlerle tanıştırılacak.

Yaklaşık 100 MB'lık bu demoda, *Heretic* ve *Hexen*'in yaratıcılarının bu son oyunundan tamamen oynanabilir iki bölüm yer alıyor. Devletin yasadışı işlerini halletmek için kiralanmış, özel eğitimli bir kiralık asker olan John Mullins'i oynayacaksınız. İlk görevde acımasız bir çete liderinin peşinden koşturacaksınız. İkincisinde ise göreviniz patlamak üzere olan iki nükleer bombayı etkisiz hale getirmek.

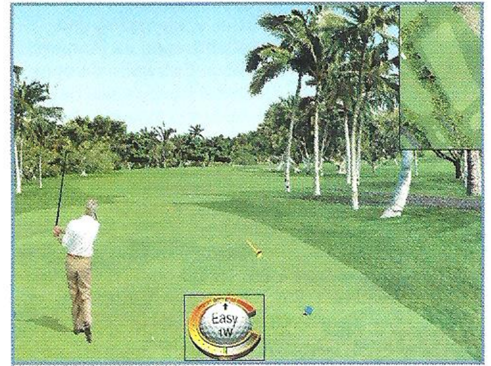
Bunların yanısıra ister internette istersenizde LAN ile oynayabileceğiniz iki multiplayer harita bulunuyor. Siz bu satırları okuduğunuz sırada çok büyük ihtimalle bu demoyla ilgili yeni bir patch çıkmış olacak. Bu yüzden internete bir göz atsanız iyi olabilir.

LINKS LS 2000

ÇOK ÖZEL PCG 2000

- YÜKLEME: \Links2000\LinksLS2000.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.microsoft.com/games/*
- TÜRÜ: Spor
- ÜRETİCİ: Microsoft
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 7

Golfün, spor oyunlarını sevenlerin genellikle gönüllerinde ayrı bir yeri vardır. Acces Software ve Microsoft'un bu yeni oyununda hangi sopayı seçeğinize karar vermek, kum tuzakları arasından kurtulup on metreden topu deliğe sokmaya çabalamak gerçekten büyük zevk. Eminiz ki Bill Gates bile yorucu iş saatleri sonrasında (ya da bir anlamda "tatile çıktığı" şu günlerde) *Links 2000* ile eğleniyordur.



Ekranın sol altındaki grafik size ulaşmanız gereken deliğin ne kadar uzak olduğu gösteriyor.

Ne zamandır golf oyunları arasında en tutulanlarından biri olan *PGA Golf*'ün tahtını sallayabilecek pek bir oyun çıkmamıştı. Golf oyunu hayranlarını yeterince memnun edecek bir oyunun çıkmayışı, oyuncular kadar oyun geliştiricilerinin de dikkatini çekmiş olacak ki sonunda Microsoft olaya el koydu ve *Links LS 2000* ile bu ihtiyacı giderdi.

Şimdi arkanıza yaslanın ve Hawaii'nin muhteşem doğasının tam ortasında yer alan bu bir birinden güzel dokuz deliği oynamaya hazırlanın. Menüleri biraz kurcalayınca karakter ekranını bulacaksınız. Oyuna başlamadan önce burada kendi oyuncunuzu ve bilgisayarın yöneteceği rakibinizi yaratmanız gerekiyor. Daha sonra kendinize uygun olacağını düşündüğünüz vuruş tipini seçin.

Links LS 2000'de multiplayer seçenekleri tamamen açık ve sopanızı alıp diğer canlı oyunculara karşı golf yeteneklerinizi test etmeniz için sizleri bekliyor.

VURUŞ TİPLERİ:

BASİT VURUŞ
Klikleyin ve dönen imleç en üst çizgiye ulaşana kadar mouse'un sol tuşunu basılı tutun.

KLASİK
İlk klikte dönen imleç saat yönünde hareket etmeye başlar, en üst çizgiye ulaştığında tekrar klikleyin. En son olarakta en alt çizgiye vardığında tekrar klikleyin. (Bizim tavsiyemiz bu).

POWERSTROKE
En kullanışsız olanı. Risk almak isteyenler için.

MAJESTY

- YÜKLEME: \Majesty\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.cyberlore.com/Majesty/*
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Hasbro Interactive
- GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, DirectX 7

Bazı inanışlara göre bundan çoook uzun zaman önce şimdi sadece fantazi romanlarında kendilerine yer bulabilen yaratıklar yaşarmış. Minator'ların, Goblin'lerin, iskeletlerin, Troll'lerin ve ejderhaların korku dolu öyküleri hem küçük çocukları hem de güçlü savaşçıları geceleri uykusuz bırakırmış. Eğer bu unutulmuş çağlarda bir krallık yönetmek sizin hayalinizse, sizin için bir oyunumuz var.

Demoyu başlattığınızda ilk seçeneğiniz oyun hakkındaki bazı bilgileri öğrenmek olacak. Bu tanıtım size içinde bulunduğunuz dünyayı, oyundaki amaçlarınızı ve onları nasıl ulaşabileceğinizi anlatacak. *Majesty*'yi diğer strateji oyunlarından ayıran nokta, bu dünyadaki insanları direk olarak sizin kontrol etmiyor olmanız. Bunun yerine isteklerinizi yapmaları için onları ikna etmeniz gerekiyor.

Oyunda hem keşif hem de saldırı seçenekleri var ve bunları yapmak için gereken para, görevin önemiyle ilgili. Yapmanız gereken, şatonuzda istediğinizi temsil eden bayrağı yaratmak ve istediğiniz yere yerleştirmek. Daha sonra maceracılar ödülü almak için oraya ilerleyecekler.



Savaş gücünüzü arttırmak için önce, Warriors Guild kurmalısınız.


Büyücüler, Minator'lara ve diğer garip yaratıklara karşı çok faydalı olacaklardır.

THIEF II:
THE METAL AGE

- YÜKLEME: \thief2\thief2.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.eidosinteractive.com*
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Eidos Interactive
- GEREKENLER: Pentium 233, 32MB RAM, DirectX 7

Bu demo *PC Gamer* editörülerinin çoğunun bu ayki favorisi oldu. Oldukça büyük bir demo ve size saatlerce sürecek bir aksiyon-adventure tecrübesi yaşatacak. Aynı ismi taşıyan ilk oyunu kaçıracak kadar şanssız olanlar için kısaca hatırlatalım; siz gölgelerde saklanarak, zengin insanların önünüzden geçmesini ve değerli eşyalarını "farkında olmadan" avucunuza bırakmalarını bekleyen bir hırsızsınız. Tam olarak bir Robin Hood sayılmasa da kesinlikle *Quake*'te duyduğunuz çığlıkları bu oyunda duymayacaksınız.

Demoyu yükler yüklemez oyuna başlamak için acele etmeyin ve inanılmaz açılış filmini seyredin. Çok animasyonlu bir film olmasa da sizi havaya sokmak ve oyunun konusu hakkında kısa bir fikir vermek konusunda başarılı. Hepsinden daha iyisi, oyunda göreceğiniz bazı mekanların ayrıntılı tasvirlerine raslayacaksınız.

Görevinize başlamadan önce bir satın alma ekranına gireceksiniz. Bütün paranızı harcayın çünkü bu görev demodaki tek görev ve paranızı bir sonraki göreve saklamak diye bir şey yok. Oyuna başlayınac oklarınızın sayısına dikkat edin ve askerleri öldürmemeye çalışın.



Demodaki kokteylde bir de büyücü ile karşılacaksınız.



Genellikle bir askere bu kadar yaklaşırsanız kılıcını kafanıza yiyebilirsiniz.

TEST DRIVE 6

- YÜKLEME: \Testdrive6\testdrive6.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.td6.com*
- TÜRÜ: Yarış
- ÜRETİCİ FİRMA: Infogrames
- GEREKENLER: Pentium 233, 32MB RAM, DirectX 7, 3D Hızlandırıcı

Test Drive serisi sizi bu kez İngiltere'ye götürüyor. Bu demoda Viper GTS'nize atlayıp Londra sokaklarının trafiğine kapılacaksınız. Eğer biraz çevrenize dikkat ederseniz genellikle sadece taksicilerin bildiği kestirme ve trafiksiz alanları da keşfedebilirsiniz.

İzleyeceğiniz yol, tur atmanızı gerektirecek bir tarzda değil ama A noktasında B noktasına varmanız gerekiyor. Kontrol tuşları çoğunuzun alıştığı gibi, sadece parmaklarınızı ok tuşlarının üzerine koyun ve arabanızı yönetin. Space tuşu ile acil durumlarda ve keskin virajlarda avantaj sağlayabilrisiniz. C tuşu ise kamera açısını değiştiriyor.

Bu arada polislere dikkat edin. Eğer yakalanırsanız sadece ceza yemiş olmayacaksınız, ayrıca rakiplerinize karşı korumaya çalıştığınız o çok değerli zamanınızdan da kaybedeceksiniz. Kestirmelerle kendinize avantaj sağlamaya bakın. Ayrıca yol boyunca karşılaşacağınız pek çok engel de sizi zorlayacak.



Pek çok başarılı yarış oyununda olduğu gibi Test Drive 6'da da fren tuşu, gaz tuşu kadar faydalı.

METAL FATIGUE

- YÜKLEME: \MetalFatigue\ MetalFatigue.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.psygnosis.com*
- TÜRÜ: RTS
- ÜRETİCİ FİRMA: Psygnosis
- GEREKENLER: Pentium 200, 16MB RAM, 3D hızlandırıcı

Metal Fatigue, Psygnosis'in 3D RTS türüne ilk giriş çabası. Benzer diğer oyunların aksine *Metal Fatigue*'in stratejik öğeleri, bize Mech tarzı oyunları hatırlacak şekilde dev modüler robotların inşası üzerine yoğunlaşmış. Demoya başlayınca, dostça bir kadın sesiyle karşılacaksınız. Size olayların şu anki durumunu anlatacak. İyi dinleyin çünkü sanırım sizden hoşlanıyor!

Oyuna girdiğinizde parça üreten bir fabrikanın inşasına başlayacaksınız. Burası robotlarınızın bacak, kol ve gövde parçalarının kalıplandığı birim. En azından her fabrikanın ayrı bir parçayı üretmesi için üç farklı fabrika kurun ve her robotun iki kola ihtiyacı olduğunu unutmayın!

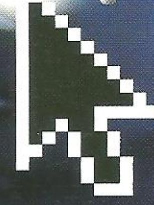
Daha sonra etrafı keşfetmek için bir kaç tank gönderin. Bu sırada rakibinizin de bir robot yapmış olduğunu ve etrafta dolaştırmakta olduğunu farkedeceksiniz. Hazır olduğunuzda kendi robotunuzu ona bir ders vermek için gönderin ve devlerin savaşını izleyin. Bu gerçekten oyunun en eğlenceli kısmı ve kaçırmak istemeyeceğinizden eminiz.

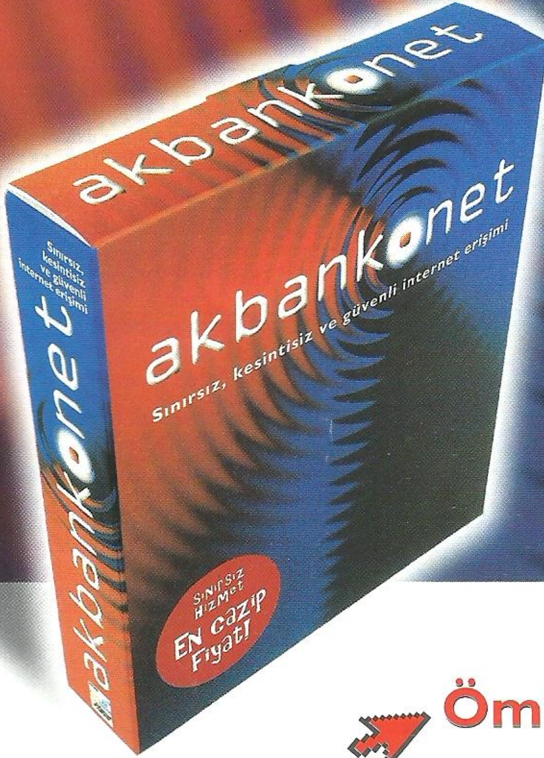


Mouse'unuzu kullarak birimlerinize emirler verebilir, nümerik klavyeyi kullanarak ise arzu ettiğiniz persfektif açısından olayları izleyebilirsiniz.

İnternete bağlanmanın en kolay ve en hızlı yolu

akbank.net





Tam isabet

- Ömür boyu abonelik 500 bin lira
- Saati 150 bin lira
- Her ay 50 saat üstü bedava
- Kullandığın kadar öde!
- Önce kullan, sonra öde!
- Herkes sahip olabilir!

En cazip fiyat

Tüm Akbank şubelerinde.

AKBANK
Güveninizin Eseri

(0212) 313 41 88

Akbank internet şubesine, dilerseniz **www.akbank.com.tr**, dilerseniz **www.akbank.net.tr** adresini tıklayarak ulaşabilirsiniz.
akbank.net hizmeti, Akbank ve Turk.Net ortak girişimidir.

NOX

◆ YÜKLEME: \nox\NOXUSDemo816.exe.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.westwood.com
◆ TÜRÜ: RPG
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Westwood Studios
◆ GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX

Westwood ısrarla *Nox*'un yeni bir *Diablo* türevi olmadığını her fırsatta belirtti durdu ve işte artık final zamanı! Demo yanlızca tek karakter seçmenize ve online oynamanıza izin veriyor. Online oyun için çok rahat server ve oyuncu bulabiliyorsunuz. Oynanış size hiç yabancı gelmeyecektir ama çok hızlı bir oyun olduğunu size belirmeliyiz. Rakipleriniz aptal yapay zeka yerine gerçek insanlar olduğundan size hiç acımıyor ve bir an bile tereddüt etmiyorlar. Server hızı ise gayet tatmin edici. Size tavsiyemiz hızlı olmanız. Conjurer olarak yanlızca deri zırhları giyebiliyor ve silah olarak ok ve yay dışında bir de staff kullanabiliyorsunuz. Tuzaklara dikkat edin. Zaten dev bir yumruk tarafıdan ezildiğinizde onlara yakalandığınızı anlayacaksınız. Yerlerini iyi tespit edin ve dikkatli gezin. Silahların belirdiği yerleri de aklınızda iyi tutarsanız öldükten sonra hemen gidip yeniden alabilirsiniz. Westwood elinden gelenin en iyisini yaparak *Nox*'u size sunuyor. *Diablo*'ya benzeyip benzemediği konusundaki yorum ise tamamen size kalmış.



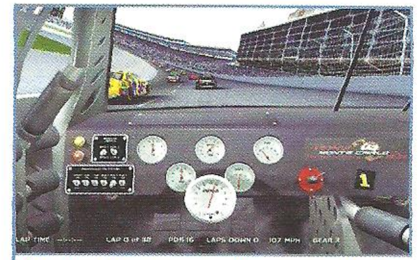
Demoyu oynamaya başlamadan önce haritadan istediğiniz bölümü seçmeniz gerekiyor.

NASCAR 2000

◆ YÜKLEME: \nascar2000\nascar2000demo.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.easports.com
◆ TÜRÜ: Yarış
◆ ÜRETİCİ FİRMA: EA Sports
◆ GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 7

EA Sports'un yeni yarış oyunu olan *NASCAR 2000* sizi bu kez de bir Nascar pilotunun koltuğuna oturtuyor. Oyunda 1999 Nascar sezonundaki 33 pilot ve araba güncellenmiş. Her ne kadar ülkemizde en popüler araba yarışı türü olmasa da Nascar en azından bilgisayar oyunları (ve tabi ki EA Sports) sayesinde yavaş yavaş tanınmaya başladı.

Oyunda sadece tek bir pistte oynayabiliyorsunuz ama tek bir pist bile gerçekten tam sürüm oyunu aldığınızda yaşayacağınız *Nascar 2000* tecrübesi hakkında size gayet açık bir fikir verebiliyor. Pistte rakiplerinize çarpmadan (ya da onlar size çarpmadan) turlarınızı tamamlamak oldukça zor bir iş ama demeye değer.



İşte yarış, işte heyecan... Biraz geriden de olsa rakiplerimizi takip ediyoruz.

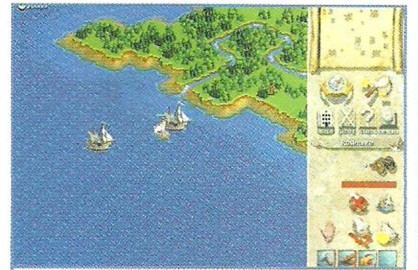
Eğer render için hardware'iniz varsa aynı anda 31 araba yarışabilir. Render için software desteği kullanıyorsanız 24 araçla yarışacaksınız. Normal oyunda kendi ayarlarınızı yapabileceğiniz pit stoplar, demo da sadece default olarak kullanılabiliyor. Bunları da göz önünde bulundurarak Nascar yarışındaki yeriniz alabilirsiniz.

1602 A.D.

◆ YÜKLEME: \1602ad\1602ad_demo_usa.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.gtgames.com
◆ TÜRÜ: Strateji
◆ ÜRETİCİ FİRMA: GT Interactive
◆ GEREKENLER: Pentium 100, 16MB RAM, DirectX

Keşifler çağı dünya tarihinin en önemli atılımların biri olmuştu. Pek çok ülke ve pek çok cesur denizci bilinmeyene olan meraklarını gidermek istiyordu. Bu yüzden okyanus dalgalarına dayabilecek (en azından öyle umdukları) gemiler inşaa ettiler. İşte bu gemilerden birinin kontrolü artık sizin elinizde! Belirsiz geleceğe doğru yelken açın ve keşfedilmemiş topraklara ulaşın. Daha önce kimsenin görmediği şeyleri görün, yeni uygarlığın tohumlarını kuracağınız şehirlerle atın.

Colonization'dan beri hasret kaldığımız bu keşif ve yeni uygarlık kurma türüne *1602 A.D.* ile geri dönüyoruz. Bu oyunda kolonileşme, diplomasi, üretim, ticaret ve hepsini aynı anda yürütebilme yeteneğini göstereceğiniz strateji konularında yeteneğinizi test etme imkanınız olacak.



Dünyayı keşfetmeye kararlı tek kişi siz değilsiniz. Rakipleriz de sizin için bir tehdit oluşturuyor.

ARMY MEN: AIR TACTICS

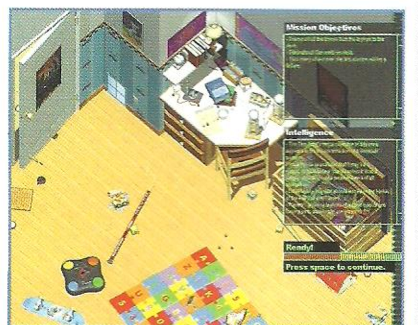
◆ YÜKLEME: \airtactics\amatdemo.exe.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.3do.com
◆ TÜRÜ: Aksiyon
◆ ÜRETİCİ FİRMA: 3DO
◆ GEREKENLER: Pentium 133, 32MB RAM, DirectX

Unutulmaz oyuncak askerleriniz geri döndüler. Üstelik bu sefer yerden değil havadan geliyorlar. Bu akıllı, korkusuz ve plastik askerlerin elindeki bir helikopterin ne kadar ölümcül olabildiğine şaşıracaksınız.

Bu demo gerçekten de *Army Men* hayranlarını heyecanlandıracak nitelikte. Hem grafik, hem ses hem de oynanış bakımından bir demo bile olsa sizi saatlerce bilgisayarınızın başına çivileyecek.

Helikopterinizle ilk uçuşa başladığınızda, yön tuşlarını kullarak hareket edebilirsiniz. Ateş etmek içinse Space tuşunu kullacaksınız. Yerdeki silahlar ve diğer kargoyu almak için üzerlerine ilerlemeniz yeterli ama gene de ihtiyaç duyarsanız U tuşuyla vinci çalıştırabilirsiniz. E tuşu ise kargonuzu boşaltmaya yarıyor. F1 basarak görevinizi gözden geçirebilirsiniz.

Oyunda erişemediğiniz bazı noktalar olduğunu farkedeceksiniz. Önce onun yakınındaki başka bir objenin üzerine gidin ve oradan irtifa kazanacaksınız. Başlangıçta zor gibi gelebilir ama biraz pratik yapınca alışacaksınız.



İşte savaşacağınız alan burası. Odaya dalmadan görevinizi dikkatlice okusanız iyi olur.

AUDIOCD MP3 STUDIO 2000

- **FİRMA:** Ashampoo
- **URL:** *www.ashampoo.com*
- **DOSYA ADI:** acd2se.exe

Audio MP3 Studio 2000, bilgisayarınızda bulunan ses dosyalarını arşivleme imkanı sunan ve bu arşivleri yönetmenize yardım eden bir program. Ayrıca bu yazılım sayesinde audio CD'lerden istediğiniz parçaları bilgisayarınıza normal WAV veya _ oranında sıkıştırılmış WAV formatında kaydetme imkanınız bulunuyor. AudioCD MP3 Studio 2000'in MP3 desteği de bulunuyoor. Eğer CD yazıcınız varsa arşivinizde bulunan şarkıları AudioCD formatında CD'ye kayıt etme imkanını sunuyor.

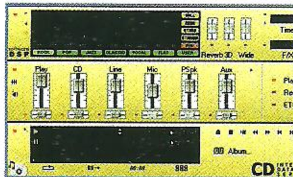


Ses dosyalarınızı düzenleyin.

JET-AUDIO 4.7

- **FİRMA:** Cowen Systems Inc.
- **URL:** *www.cowon.com*
- **DOSYA ADI:** jetaud.exe

Oldukça başarılı bir multimedya uygulaması olan Jet-Audio tüm ses ve görüntü formatlarını destekliyor ve hoş bir arayüze sahip. Bilgisayarınızda bir müzik seti varmış havasını yaratan bu arayüzün kullanılması da oldukça kolay. Sound Effector özelliği sayesinde 3D efektler eklemeniz, Reverb ve Wide gibi ayarları yapmanız mümkün. Equalizer seçeneklerinde Pop, Rock, Jazz, Classic, Vocal ve Flat gibi otomatik ayarlar bulunuyor ve aynı zamanda kendiniz de istediğiniz ayarları yapabiliyorsunuz.

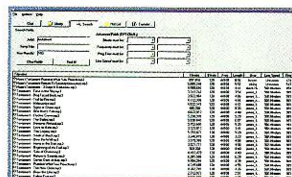


Jet-Audio ile PC'den müzik keyfi.

NAPSTER V2.0 BETA 5

- **FİRMA:** Napster Inc.
- **URL:** *www.napster.com*
- **DOSYA ADI:** napv2b5.exe

Bir chat (sohbet) programı mantığıyla çalışan Napster, bağlanmış olduğunuz serverdaki diğer kullanıcılar ile MP3 paylaşımı yapmanızı sağlayan bir yazılım. Programın oldukça başarılı bir arama motoru bulunuyor. Bu kapsamlı motor sayesinde şarkıcı veya şarkı ismi, MP3 kalitesi veya bağlantı hızı gibi parametrelere göre daha kapsamlı aramalar yapmanız mümkün. Ayrıca her müzik türü için en az bir sohbet odası bulunan server'larda diğer insanlarla sohbet etme imkanınız da bulunuyor.



Napster ile MP3 paylaşımı.

ADOBE ACTIVESHARE

- **FİRMA:** Adobe Systems Inc.
- **URL:** *www.adobeactiveshare.com*
- **DOSYA ADI:** ActiveShare13_Eng98.exe

Adobe Activeshare, resim dosyaları üzerinde oynamalar yapmanıza izin veren, albüm ve posta kartı oluşturabildiğiniz, oluşturduğunuz posta kartını email yoluyla gönderebildiğiniz bir resim işleme yazılımı. Diğer özelliklerinden biri Internet'te resim dosyalarınızı yayınlamanıza imkan vermesi. Bunun için önce bir kullanıcı ismi ve şifresi almanız gerekiyor. Sonra size ayrılan WEB alanında resim dosyalarınızı yayınlamak için sadece istediğiniz resmi seçip Share on WEB tuşuna basmanız yeterli.

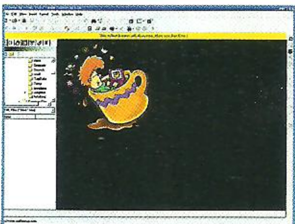


Net'te resim yayınlama imkanı.

COFFEECUP HTML EDITOR

- **FİRMA:** CoffeeCup Software Inc.
- **URL:** *www.coffeecup.com*
- **DOSYA ADI:** Coffeehtml81.exe

Oldukça tanınmış ve başarılı bir HTML editörü olan CoffeeCup ile kendi WEB sayfalarını oluşturmanız çok kolay. Hazırlamış olduğunuz sayfaları bu editörün içinde yer alan HTML kodları veya Java script'ler yardımıyla zenginleştirebilirsiniz. Ancak bu programı kullanabilmeniz için HTML bilgisine sahip olmanız gerektiğini hatırlatalım. Eğer değilseniz, programın yardım dosyalarına başvurabilirsiniz, burada oldukça faydalı olacağına inandığımız bilgiler yer alıyor.

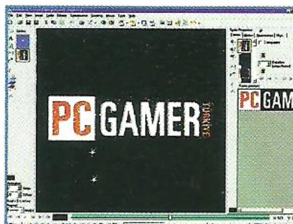


WEB sitenizi yaratma imkanı.

ANIMATED SCREEN V4.2

- **FİRMA:** PY Software Inc.
- **URL:** *www.pysoft.com*
- **DOSYA ADI:** ascrstp.zip

Animated Screen, adından da anlaşılacağı gibi animasyon veya banner hazırlamanıza yardım eden başarılı bir yazılım. Programın arşivinde bulunan image'ları ve çeşitli hazır animasyonları, kendi hazırladığınız animasyonunuz içine kolaylıkla yerleştirme imkanınız var. Hazırlamış olduğunuz bu animasyonları GIF, AVI veya EXE formatına çevirebiliyorsunuz. Ayrıca programın bir diğer özelliği de ekran korucuyular hazırlamanıza imkan sağlaması.

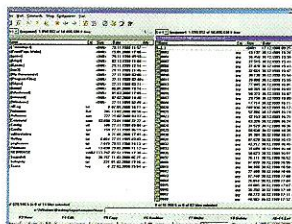


Herşey hayal gücünüze bağlı.

WINDOWS COMMANDER

- **FİRMA:** C. Ghisler&CO
- **URL:** *www.ghisler.com*
- **DOSYA ADI:** wc32v403.zip

Windows Commander, Windows işletim sistemleri için hazırlanmış ve Windows Explorer'a benzeyen bir dosya yönetim programı. Ancak bu programın Explorer'dan daha farklı ve gelişmiş olduğunu belirtelim. Eski DOS dosya yönetim programlarını andıran arayüzü bu yazılımı daha kullanışı bir hale sokuyor. Commander kopyalama, silme veya yeniden adlandırma gibi bir çok işlem sadece tek tuş ile yapma yeteneğine sahip.

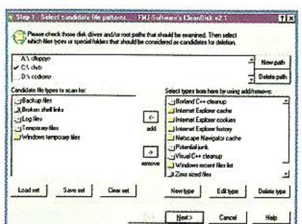


Dosya yönetiminde kolaylık.

CLEANDISK V2.1

- **FİRMA:** FMJ Software
- **URL:** *www.fmjsoft.com*
- **DOSYA ADI:** cdisk21.zip

CleanDisk harddisk'inizde kullanılmayan ve gereksiz yere yer kaplayan dosyalardan kurtulmanızı sağlayan oldukça faydalı bir yazılım. Tek yapmanız gereken programı çalıştırıp hangi tür dosyaları aratacağınızı belirlemeniz. CleanDisk, backup, log veya temp gibi harddisk'inizi yavaş yavaş dolduran ve yer kaplamaktan başka işe yaramayan dosyaları çok kısa bir süre içerinde bulup, sizin onay verdiklerinizi bilgisayarınızdan silme özelliğini taşıyor.



İstenmeyen dosyalardan kurtulun.



Flat Panel Monitör'ün arkasında ne var sanıyorsunuz?
Hiçbirşey, sadece üstün Philips teknolojisi.





- 15.1° ve 18.1°lik geniş ekran
- Yüksek multimedya performansı
- 160 derecelik Geniş Görüntüleme Açısı
- Yer tasarrufu sağlayan inanılmaz derecede küçük izdüşümü
- Radyasyon yok, titreşim yok, yansıma yok

3 yıl GARANTİ



Farkı yaratan PC'nizin Çevre Birimleridir, PC değil.
Kabul etmemiz gerek, bazı şeyler hep daha iyiye gidiyor.

Boğaziçi Bilgisayar Tic. ve San. A.Ş. Tel: (0 212) 217 29 29 Faks: (0 212) 217 29 24 - 25
Karma Donanım Yazılım San. ve Tic. A.Ş. Tel: (0 212) 233 30 30 Faks: (0 212) 296 18 29

PHILIPS TÜKETİCİ DANIŞMA: 0800 261 33 02 (pbx) www.pcstuff.philips.com

Ürünlerimiz, satış ve servis noktalarımız hakkında daha ayrıntılı bilgi için Türkiye'nin her yerinden ÜCRETSİZ arayabilirsiniz.



PHILIPS

Birlikte, hep daha iyiye.

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com



HESABINIZI İYİ YAPIN

MCS WHITE

INTEL® i810 U-DMA/66 MAIN BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB U-DMA/66 HARD DISK
4 MB VGA CARD (O/C)
15" 0.28 DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE
QTR. KLAVYE
48X CDROM
16 BIT SOUND CARD (O/C)
160 Watt SPEAKER
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® CELERON™	433	553.-
INTEL® CELERON™	466	560.-
INTEL® CELERON™	500	580.-

MCS FUTURE

Gigabyte 133Mhz U-DMA/66 M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.2 GB U-DMA/66 HARD DISK
16 MB S3 SAVAGE 4-3D Pro AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X Philips/LG CD-ROM
CREATIVE PCI Vibra 128 SOUND CARD
160 Watt SPEAKER
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® CELERON™	433	753.-
INTEL® CELERON™	466	759.-
INTEL® CELERON™	500	777.-
INTEL® PENTIUM® III	550	894.-
INTEL® PENTIUM® III	600	942.-

MCS PERFORMANCE

MSI BX Master 440BX U-DMA/66 M.BOARD
- Dual Bios / 155 Mhz / Free Antivirus Software
64 MB 100 MHZ S-DRAM
15 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB NVidia RIVA TNT2 M64 TV/OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X Philips/LG CDROM
CREATIVE PCI Vibra 128 SOUND CARD
56K CREATIVE FAX MODEM
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® CELERON™	433	857.-
INTEL® CELERON™	466	863.-
INTEL® CELERON™	500	883.-
INTEL® PENTIUM® III	550	999.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.046.-

MCS HOME

BX 133 Mhz. U-DMA/66 M.Board
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB U-DMA/66 HDD.
8 MB S3 Trio-3D AGP
15" 0.28 DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X CD-ROM
CREATIVE PCI Vibra 128 SOUND CARD
160 Watt SPEAKER
56K ROCKWELL PCI V.90 MODEM
BT878 FLY RADYOLU TV CARD
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® CELERON™	433	735.-
INTEL® CELERON™	466	741.-
INTEL® CELERON™	500	761.-
INTEL® PENTIUM® III	550	886.-
INTEL® PENTIUM® III	600	931.-

MCS GAME

MSI 6163 PRO 440BX 155 Mhz. MAINBOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.2 GB U-DMA/66 HDD
32 MB MSI RIVA TNT2 M64 AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
52X CREATIVE Infra CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K CREATIVE FAX MODEM
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® CELERON™	433	913.-
INTEL® CELERON™	466	918.-
INTEL® CELERON™	500	940.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.057.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.102.-

MCS DREAM

Gigabyte BX2000+ U-DMA/66 MAIN BOARD
- Dual Bios / Suspend to RAM / 133-152 Mhz
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
15 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE TNT2 Ultra TV/OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 Multimedya QTR. KLAVYE
6X DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K CREATIVE MODEM
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® CELERON™	433	1.131.-
INTEL® CELERON™	466	1.137.-
INTEL® CELERON™	500	1.157.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.271.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.319.-
INTEL® PENTIUM® III	650	1.399.-



ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ / KEFİLSİZ USD.-			
	3 Taksit	6 Taksit	9 Taksit	12 Taksit
MCS WHITE CELERON™ 433	197 $	104 $	73 $	57 $
MCS HOME CELERON™ 433	262 $	138 $	97 $	76 $
MCS FUTURE CELERON™ 466	271 $	142 $	100 $	79 $
MCS GAME CELERON™ 466	328 $	172 $	121 $	95 $
MCS PERF. PENTIUM® III 550	357 $	188 $	131 $	103 $
MCS DREAM PENTIUM® III 550	454 $	239 $	167 $	132 $
MCS PRO. PENTIUM® III 600	558 $	294 $	206 $	162 $
MCS HIGH END PENTIUM® III 600	686 $	361 $	253 $	199 $

İŞ İSTASYONU GELİRLERİNE GÖRE İLK 20 ŞİRKET

1.	SUN MICROSYSTEMS	[illegible]	[illegible]
2.	GANTEK	[illegible]	[illegible]
3.	HEWLETT-PACKARD	[illegible]	[illegible]
4.	COMPAQ TÜRKİYE	[illegible]	[illegible]
5.	HALICI BİLGİ İŞLEM	[illegible]	[illegible]
6.	METEKSAN	[illegible]	[illegible]
7.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9.	BEM BİLGİSAYAR	[illegible]	[illegible]
10.	ARENA	[illegible]	[illegible]
11.	ADK BİLGİSAYAR	[illegible]	[illegible]
12.	SERVODATA	[illegible]	[illegible]
13.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14.	MEDYA BİLGİSAYAR	[illegible]	[illegible]
15.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16.	PROTA	[illegible]	[illegible]
17.	PRONET	[illegible]	[illegible]
18.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
19.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20.	TAM BİLGİSAYAR	[illegible]	[illegible]



MARKA TESCİL BELGESİ

MCS MAVERICK

MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
e-mail - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.medyaltd.com



BİLGİSAYAR SATIN ALMAK

MCS PROFESSIONAL

ASUS P3C-2000 MAIN BOARD
- INTEL® i820 CAMINO chipset / 133 Mhz / U-DMA/66
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
20.4 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB Winfast GeForce256 VGA CARD
- 3D Hardware desteği / TV-OUT
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 A4 Tech WinBest 4D+ MOUSE
PS/2 Multimedia QTR. KLAVYE
6X DVDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K Apache PCI V.90 MODEM
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® PENTIUM® III 550	1.514.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.564.-
INTEL® PENTIUM® III 650	1.644.-
INTEL® PENTIUM® III 667	1.669.-
INTEL® PENTIUM® III 700	1.754.-
INTEL® PENTIUM® III 733	1.789.-
INTEL® PENTIUM® III 750	1.867.-

MCS HIGH-END

GIGABYTE CXC U-DMA/66 133Mhz MAIN BOARD
- INTEL® i820 / Dual Bios / Suspend to RAM
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
26 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE GeForcePRO VGA CARD
- 300 Mhz Double Data Rate Memory (DDR)
17" 0.25 SONY G200 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 Microsoft Intelli MOUSE
PS/2 Microsoft Multimedia QTR. KLAVYE
6 X DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K APACHE PCI V.90 MODEM
HP Deskjet 610c PRINTER
WINDOWS 2000 Professional

INTEL® PENTIUM® III 550	1.874.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.922.-
INTEL® PENTIUM® III 650	2.004.-
INTEL® PENTIUM® III 667	2.024.-
INTEL® PENTIUM® III 700	2.112.-
INTEL® PENTIUM® III 733	2.145.-
INTEL® PENTIUM® III 750	2.224 .-

ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ / KEFİLSİZ (X 1.000 TL)				
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT	18 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 433	124.861 TL	68.152 TL	49.460 TL	40.269 TL	31.380 TL
MCS HOME CELERON™ 433	165.954 TL	90.581 TL	65.737 TL	53.522 TL	41.707 TL
MCS FUTURE CELERON™ 466	171.373 TL	93.539 TL	67.884 TL	55.270 TL	43.069 TL
MCS GAME CELERON™ 466	207.273 TL	113.134 TL	82.104 TL	66.848 TL	52.092 TL
MCS PERF. PENTIUM® III 550	225.562 TL	123.116 TL	89.349 TL	72.746 TL	56.688 TL
MCS DREAM PENTIUM® III 550	286.976 TL	156.637 TL	113.676 TL	92.553 TL	72.123 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 600	353.132 TL	192.747 TL	139.881 TL	113.889 TL	88.749 TL
MCS HIGH END PENTIUM® III 600	433.964 TL	236.866 TL	171.900 TL	139.958 TL	109.064 TL

HASSAS BİR İŞTİR...



* Sistem fiyatlarına WINDOWS işletim sistemi, kitapçık ve CD' si dahildir.
* Sistemlerde kullanılan parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisindedir.
* Döviz kuru 600.000.TL olarak esas alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satış fiyatlarına %17 KDV ilave edilecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* "Intel Inside" logo'su ve "Pentium" Intel Corporation' ın tescilli markasıdır.

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- KİMLİK BELGESİ
- EV ADRESİNİ BELİRTEN EVRAK
- GELİR BELGESİ
* TÜM BELGELERİN ASLI GELMELİD

Designed By Sezgin Burak AZAK

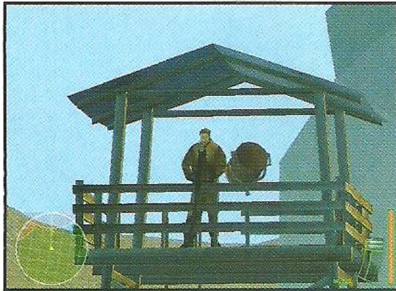
Project IG

Eidos bütün silahlarıyla first-person taktiksel aksiyon alemine dalıyor.

Rainbow Six'in başarısı birçok geliştirici firmayı daha büyük, daha iyi gözüken ama aslında sadece birazcık farklı olan "cilalı shooter'lar" piyasasına sürükledi. Sonuçta ortaya mükemmel SWAT 3'ten insanın midesini bulandıran Spec Ops'a kadar birçok yeni isim çıktı. Solo oynanış ve Project IGI'nın alışılmadık motoru ile Eidos ve Norveçli geliştirici takım Innerloop türü oldukça farklı bir yola soktu.

Yeni başlayanlar için "I.G.I."nın "İçeri giriyorum"un askeri kısaltması olduğunu söyleyelim. Aksiyon, bir İngiliz SAS (Özel Hava Servisi) ajanı olan Dave Jones üzerinde odaklanıyor; adamımız bütün görevlerinde yalnız olacak. SAS dünyadaki en gelişmiş özel birimler departmanı. Jones'un karargahla tek bağlantısı, hareketlerini uzaktan kumandalı kameraları kullanarak takip eden güzel bir dişiden başkası değil. Bu Bond kızı tadındaki hatun oyuncuya görev özetlerini geçer ve her görevdeki önceliklerini bildirir. Ayrıca görev sırasında duruma göre negatif ve pozitif olabilen geriye dönüşler yapar.

Oyunu esas ilginç kılan grafik motoru ve onun arkasındaki ekip. Innerloop bize, oynanabilirliği problemli ama güzel bir uçuş simülasyonu olan JSF (Joint Strike Fighter)'yi getirmişti. JSF çağdaşlarından bir yıl ilerideydi ve zamanında piyasadaki en iyi grafiklere sahip simülasyondu. Project IGI için JSF'nin doğrudan bir teknolojik kopyası diyebiliriz. Tabii bir first-person oyununda bir uçuş simülasyonu motorunun kullanılması insanın merakını uyandırıyor. Bu durum geliştiricilere "sonsuz" bir görüş mesafesi, matematiksel bir motor aracılığıyla oluşturulan gerçekçi bir arazi modellemesi, gerçeğine uygun silah fizikleri ve sis ve kan gibi tanecik efektleri sunuyor.



Üslerin çevresindeki gözetleme kuleleri ve makineli yuvaları düşman hattına sızmanızı birazcık zorlaştırıyor.



Teknoloji bir uçuş simülatöründen araklandığından IGI'nın dünyası sonsuz ufuklara yelken açarak çok daha geniş olanaklar sunuyor.

Innerloop Yapımcısı Andrew Wensley dediğine göre motor, IGI için tamamıyla baştan düzenlenmiş: "Aslında oyunun motoru JSF'ninkine çok benziyor; ama hafızadaki ağ tanımlamaları çok daha büyük olduğundan oyun alanı bir anlamda uçsuz bucaksız (15 milyon kilometre karenin üzerinde). Matematiksel yapıya sahip bir dünya kurduk. Bölgesel sınırlamalar sayesinde çok daha doğal formasyonlar elde ettik. Artık oyuncular dere, tepe gezebilecek. Oyuncular gerek düşman üssüne sızarken gerekse de düşmanların işini bitirirken doğal kamuflajdan yararlanabilecek. Uçurumlar, çıkıntılar ve mağaralar birtakım görevlerde başı çekecek. Tabii tepeleri, düzlük açık alanları ve kanyonları da unutmamak gerek."

> "Yapay zeka programcımız eski bir SAS askeriyle buluşup küçük birliklerin taktikleri üzerine uzun uzadıya konuştu."

Bu durum bizim bu tür bir oyunda görmeye alışık olduğumuz dünyadan çok daha açık ve geniş bir dünya yaratıyor. Genellikle taktiksel savaş oyunlarındaki görevler binalarda ve diğer tanımlabilen alanlarda geçiyor. Ama IGI'nın görevleri askeri üslerin içinde ve çevresinde sizi bekliyor olacak. Oyunun 12-15 görevi Doğu Avrupa ve Orta Doğu'daki yerleşimlerde geçiyor. Birleşik Devletler'de geçen birkaç ek görev de olacak. Ayrıca hareket halindeki bir nükleer trende, bir helikopter üssünde, Sibirya'daki bir radar istasyonunda ve Afganistan'daki yok edilmiş bir köyde geçen görevler de mevcut. Bütün yerleşimler hava, arazi ve bina durumuna göre kesin bir şekilde modellene-

S.İ.B

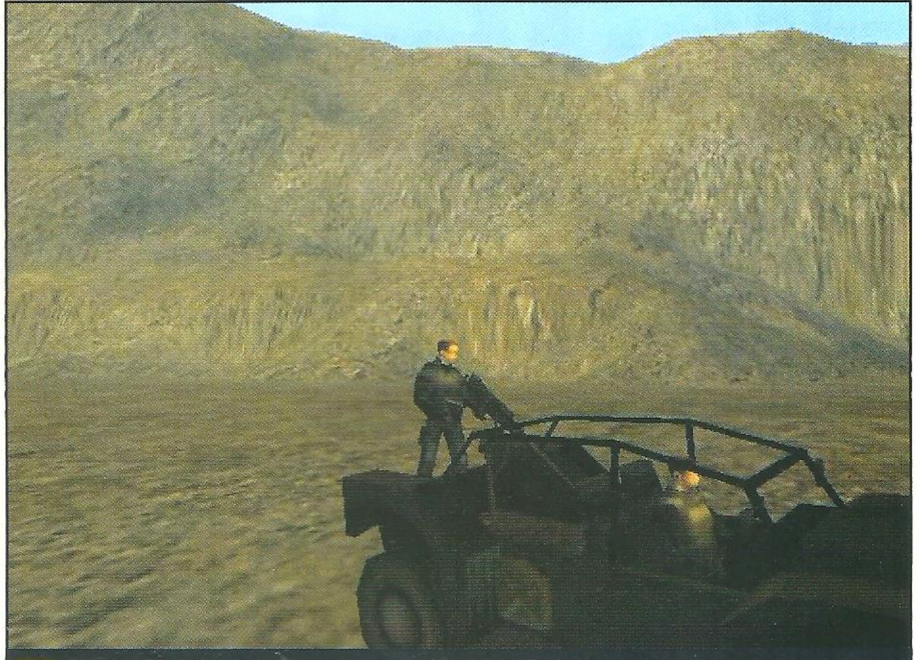
TÜRÜ: First-person aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Innerloop
YAYINCI: Eidos, 001 (415) 538-0999, www.eidosinteractive.com
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 60%
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz

KISACA: Bu ilginç shooter geniş açıklıklarda top koşturabilmek için bir uçuş simülatörünün grafik motorunu kullanıyor; oyuncuya, bu türde pek rastlanmayan bir özgürlük duygusu tattırıyor. Göreviniz düşman saflarına sızmak ve işi bitirmek. Geniş bir silah yelpazeniz olacak ve ayrıca görev sırasında hoş bir hatun sizinle bağlantıya geçerek gerekli bilgileri aktaracak.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Geliştiriciler grafiksel anlamda zamanından ileri olan Joint Strike Fighter'ı ortaya çıkarmıştı; yani bize bir göz ziyafeti çekeceklerinden eminiz. Böyle geliştirilmiş bir motorunun kullanılması bu türe yeni bir boyut getirecek. Artık binalarla sınırlı değilsiniz. Ayrıca gerçekçi arazi koşulları ve üstün yapay zeka da oldukça merak ediliyor.



Olay hep açık havada geçmiyor. Bazı yapılara girmek zorunda kalacaksınız.



Sipler sizi buluşma noktanıza götürmekten başka bu fiyakalı makinelilerini emrinize sunabilir. Sadece bıçağınızı mevcut şoförün boğazına dayayın ve gerisini düşünmeyin.

cek. Sığınaklar, gözetleme kuleleri ve nişancı yuvaları bu yerleşimlerin herbirini sıkı bir şekilde çevreleyecek. Devriye gezen düşman APC'leri, tanklar, helikopterler ve çeşitli rütbelerdeki askerleri de unutmadan ekleyelim. Ayrıca bazı zor durumlarda paçayı kurtarmak için özel yeteneklerinizi kullanmanız gerekecek.

Yapımcı Eric Adams'a göre: "Jones postu deldirmeden görevini tamamlayabilmek için üstün ateş gücünü kullanacak. Düşman yapay zekası kendi yeteneklerine göre çeşitlilik gösterecek. Oyundaki görevlerin büyük bir bölümü düşman üssüne sızmak, bilgisayar ve güvenlik sistemlerini bozmak veya sabote etmek, rehineleri kurtarmak veya sinir gazını nötralize edip daha sonra hava baskını için karargaha haber vermek gibi hedefler içerecek."

Her görevin birden fazla hedefi ve amacı olacak; bazıları içinde bulunduğunuz duruma göre değişiklik gösterebilecek. Jones'a bu görevlerinde bir PDA yardımcı olacak; PDA yakın çevrenin canlı termal görüntülerini de içeren uydusal bilgiler ve ulaşım için ajan uçaklar sağlayak.

Jones en son NATO hücum silahlarıyla donatılacakmış; dürbünlü tüfekler, göz yaşı gazı, el bombaları ve diğer gerçek dünyaya ait yok etme enstrümanları ("Jones" deyince insanın aklına "Indiana Jones" geldiği için bu karaktere Ateş demeye karar verdik). Ayrıca ciplerin üzerindeki M-60'ları ve sığınaklardaki sabit makinelileri de kullanabileceksiniz.

Gerçekçilik adına yapılmış özgün bir deneme de bir menzil bulucunun teçhizata dahil olması. Ayrıca bu zımbırtıyı bir adet dijital dürbün olarak kullanabiliyorsunuz. Wensley: "Menzil bulucuyu mesafeleri ölçmek ve yardım çağırmak için kullanabiliyorsunuz. O Ateş'in ortam hakkında bilgi sahibi olmasını sağlayan teçhizatının bir parçası; bir silah kadar değerli. Silahların belli etki menzilleri var. Belli bir noktadan sonra kurşunlar hedefi belirgin bir şekilde şaşabiliyor. *IGI* taktik oyunlarını seven oyuncuya göre bir shooter. Ortalıkta deli dana gibi koşturup ateş edemezsiniz; saçmaladığınız anda düşman bir APC veya bir helikopter desteği çağırıp işinizi bitiriverir. Öncelikle ortamı iyice gözlemleyip görevinizi tamamlamak için hareket etmeden önce kritik noktaların yerini belirlemelisiniz."



Gizlilik ve dikkatlice yapılmış bir plan IGI'da başarıya ulaşmanın anahtarları. Sıkı korunan üslere girerken işinizi uzaktan halletmek en iyisi.

Innerloop bu oyunu gerçekçi bir simülasyon yapmaya uğraştığı kadar iyi bir taktiksel aksiyon haline de getirmeye çalışıyor. Özellikle iki olay ön plana çıkmakta: Düşman yapay zekası ve fizik modellemesi. Mermiler gerçek dünyadaki koşullara göre modellenmiş. Hava direnci ve materyalin yoğunluğu gibi özellikler de hesaba katılmış; yani mermiler ahşabı, tuğlayı ve yumuşak metali farklı bir şekilde delip geçecek. Bir nöbetçiyi temizlemek için duvara ateş edebilirsiniz veya önünüzdeki bir şey hayatınızı kurtarabilir. Atışlarınız belli açılarla sekeceğinden mesela kayalık bir yere ateş edip o civardaki birini indirebilirsiniz.



Innerloop, mermilerin fizik modelleri hesaplarken rüzgar, menzil, hedefin yoğunluğu gibi faktörleri de hesaba katıyor.

Özenle hazırlanmış yapay zeka kodları birtakım durumları oldukça gerçekçi kılabiliyor. Düşman kuvvetleri belli noktaları koruyan ve devriye gezen askerlerden daha fazlasını içeriyor. Motorları tamir eden veya şekerleme yapan tipler görebilirsiniz. Wensley: "Düşman yapay zekası dikkatli bir şekilde yazıldığından çatışma durumlarında beklenmedik tepkilerle karşılabilirsiniz. Yapay zeka programcımız eski bir SAS askeriyle buluştu. Küçük birliklerin taktikleri hakkında uzun uzun konuştular, teknikler geliştirdiler ve farklı niteliklere sahip askerlerin ateş hattında nasıl bir reaksiyon göstereceğini araştırdılar. Nöbetçiler sipere yatıp sizi şaşırtmayı deneyecektir. Eğer yeriniz belirlenmişse bazıları üs defansının avantajlarından yararlanarak üzerinize hücum etmek yerine hafif topları ve ağır makinelileri kullanacak. Nöbetçiler oyundaki statülerine göre derecelendirilmişlerdir; uzman çavuşlar acemi erlere göre çok daha farklı davranacak ve daha etkili taktikler uygulayacaktır."

16 kişilik multi-player opsiyonu LAN, TCP/IP, Mplayer ve Gamespy üzerinden destek verecek. Oyun deathmatch, takımca deathmatch ve "Spy vs. Spy" modlarını içerecek. Doku kaplama özellikleri de muhtemelen oyunda yer alacak.

Wensley, *Project IGI*'yı *Delta Force 2*'ye benzetiyor: "Amaçlarımız hız, gerilim ve heyecan. *IGI* çok az destekle düşman hattının ötesinde yalnız başına kalmak üzere. Düşmanları ise geceden bile daha karanlık."

War Monkeys

Bu oyunda maymuna benzer pek bir şey yok ama real-time strateji adına pek çok şey var.

War Monkeys, İngiliz firması Silicon Dreams'ın geliştirdiği bu yeni 3D real-time strateji oyunu için önerilen isim. Oyun Britanya'da *Dogs of War* olarak piyasaya sürülecek ve belki bu isim ülkemize kadar gelebilir. Aktör/NRA sözcüsü Charlton Heston'ın deneysel anlamda oyuna bulaşmasına rağmen maymun veya benzeri yaratıklara oyunda rastlamayacaksınız. Onların yerine 2161 yılında, Primus IV gezegenine hakim olmak için çabalayan üç farklı tarafla karşılaşacaksınız (Ben bu filmi daha önce binlerce defa gördüm!).

İlk olarak Dünya'dan gelen teknolojik anlamda gelişmiş Imperial Order ile tanışalım. Fazla birim alternatifleri yok ama oldukça sağlam savaşıyorlar. Daha sonra elimizde Mantai denilen dev böcek ırkı var; düşmanlarının kemiklerini çeneleriyle un ufak edebiliyorlar ve doğal mermiler atan silahlara sahipler. Son olarak da Primus IV'ü bu istilacılardan korumakla yükümlü paralı asker grubu (veya bir avuç ayaktakımı) War Monkeys var.

Bu üç grup şu ana kadar bir RTS oyunu için geliştirilen en dinamik 3D grafik motoru tarafından görselleştirilmiş bir savaş meydanında buluşacak. Olayın teknik direktörü ve baş programcısı Chris Satchell'a göre: "En iyi first-person shooter'ların görselliğini ve detay miktarını normalde RTS oyunlarından beklediğiniz birim sayısıyla birleştiriyoruz. Bütün animasyonlar ve haraket yakalama efektleri oyuna sinematik bir hava katmak için kusursuz bir biçimde hazırlanıyor."

Silicon Dreams oyunun, 250 kilometre uzunluğunda olan bir savaş meydanı üzerindeki yaklaşık 200 birimi aynı anda kaldırabileceğini iddia ediyor. Bu durum gerçekten efsanevi ve dinamik meydan savaşlarına olanak tanıyabilir. Satchell'a göre söz konusu motor, bu türde görmeye alışık olduğumuz savaş standartlarını yükseltecek: "Diğer hiçbir RTS motoru yüz tane komandoyla şehirde fırtına gibi esmenize izin vermez. Her komando kendi bireysel savaşıyla ilgileniyor ve siz de bütün bu kıyametin tam ortasında bulunuyorsunuz."



War Monkeys'deki her üç taraf da başarılı olmak için farklı taktiklere ihtiyaç duyacak. Oyunun tasarımcıları 200 birimin savaş meydanında bir arada olabilmesi için çalışıyor.

Tabii sadece grafikler tek başına *War Monkeys*'in diğerlerinden daha iyi olduğunu ispatlayamaz. Bu yüzden tasarımcılar oyunun farklı bir RTS olduğunun savaşlarda kullanılabilecek birim sayısından çok taktiklerden anlaşılmasını umuyor. Talonsoft'un Halkla İlişkiler Direktörü Mike Gathagan'a göre: "Birçok strateji oyunu savaş meydanındaki mücadeleden çok birim üstünlüğüne ve kaynak yönetimine ağırlık veriyor. *War Monkeys* bir dizi kural vasıtasıyla oyuncunun tuzaklar kurmasına, kontrataklar yapmasına ve savunma sistemleri kurmasına olanak tanıyor."

> "En iyi first-person shooter'ların görselliğini ve detay miktarını normalde RTS oyunlarından beklediğiniz birim sayısıyla birleştiriyoruz."

Her taraf kendi avantajlarını doğru bir şekilde kullanmalı. Örneğin, Imperial Order savaş meydanı taktikleri konusunda ustalaşmış ve daha üstün silahlara sahip. Mantai ırkı düşmanlarını doğal silahlarıyla paralamak için şiddetli bir şekilde yakın dövüşü tercih ediyor (*Starship Troopers*'daki böcek ordusunu hatırladınız mı?) ve *War Monkeys* düşmanlarının işini bitirmek çevre koşullarından ve gerilla taktiklerinden yararlanıyor (ne de olsa kendi ortamları). Kazanmak için her taraf taktiksel avantajlarını kullanmalı.

Oyunun sesleri RTS türü için yenilikçi ve özgün bir yapıya sahip; ayrıca müzikleri çok sıkı bir grup olan Fatboy Slim yapacakmış. Son olarak ekip oyunun açılış konuşmasını seslendirmesi için Charlton Heston ile anlaşmayı planlıyor. Tabii bu durum Mr. Heston son günlerde pek iyi olmadığından değişebilir.



Arazinin savaşların kaderini belirlemek konusundaki rolü çok büyük; binanın üzerindeki bu tank oldukça avantajlı.

Oyunun adı hakkındaki son karar ne olursa olsun, oyunun kaderini oynanabilirliğinin ne kadar iyi olduğu belirleyecek. Oynanışın dayandığı temeller az çok basmakalıp gözükse de her üç taraf arasındaki etkileşim ve dengelenme ile savaşlara katılabilen olağanüstü birim sayısı *War Monkeys*'i büyük bir kitleyle buluşturacak gibi gözüküyor. Eğer *War Monkeys*'in aptalca bir isim olduğunu düşünüyorsanız, insanların *Robocop* adındaki bir film hakkında da aynı hisse kapıldıklarını hatırlayın (tabii sadece izleyene kadar).

S.İ.B

TÜRÜ: Real-Time Strateji
GELİŞTİRİCİ: Talonsoft/Silicon Dreams
YAYINCI: Talonsoft, 001(410) 933-9191, *www.talonsoft.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 85%
ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz

AGP-V6600 Series

Brings Graphics into New Era



nVIDIA
SmartDoctor technologies
3D Glasses
TV-Out
704x480 Video capture
MPEG2 encoding
ASUS DVD software player
3D Games bundled
AGP 4X/2X
DirectX7



- Powered with GeForce256™ GPU
- 4x4 engine with Transform and Lighting integrated
- *Smart Doctor* ™ technologies
- AGP 4X with Fast Writes
- Optimized for DirectX®7 & OpenGL®
- Crystal-clear TV-out & Video-in
- Real-time 30 frames/sec 704X480 video capture
- Video editing & MPEG2 encoding

Models Available:

- AGP-V6600 : GeForce256™, 32MB, VGA



- AGP-V6600 Deluxe : GeForce256™, 32MB, VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses



GeForce256

For blazing rich 3D graphics, sharp digital imaging, and dazzling video, ASUS once again is at the forefront with the world's first GPU (Graphics Processing Unit) graphics card. ASUS AGP-V6600 completely exerts the power of nVidia's GeForce256 GPU, it delivers not only cutting-edge graphics performance but also image fidelity regardless of the CPU (central processing unit) your computer system is using. So, blaze a trail to the new era of the graphics with the ASUS AGP-V6600 3D/2D graphics card.

What Else Will You Get ?



ASUSDVD software player



Drakan ™ (full version)



Rollcage ™ (full version)



other 12 game titles

*For Deluxe model only



Ulead® VideoStudio with MPEG2 encoder



ASUS 3D glasses









TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRLERİ

ÇIZGI ELEKTRONİK
Gülbahar Mah. Şekerciler Sokak No: 10, 80300
Mecidiyeköy-İstanbul
Tel: (0212) 273 14 91 - 273 02 89 - 211 30 57
Fax: (0212) 272 58 86
http://www.cizgi.com.tr

BOĞAZİÇİ BİLGISAYAR TICARET VE SANAYİ A.Ş.
İSTANBUL : Tel: (0212) 217 29 29 (pbx) Fax: (0212) 212 29 25
ANKARA BÖLGE : Tel: (0312) 478 26 51-52 Fax: (0312) 478 26 53
BURSA BÖLGE : Tel: (0224) 272 20 16 - 17 Fax: (0224) 272 20 18

Teknik Destek İçin: http://www.cizgi.com.tr

O.R.B.

Strategy First, RTS mutfağında birazcık farklı bir şey pişiriyor.

Küçük bir çocukken her Çarşamba ve Pazar, akşam yemeğinde lazanya yerdik. Farklı soslarla servis edilmesine rağmen ağzıma attığım ilk lokmadan sonra yediğim şeyin klasik makarnadan başka bir şey olmadığı gerçeğini kavrıyordum.

Strategy First'ün çıkaracağı *O.R.B.* ile ilgilenmem gerektiği söylenince birden aklıma eski lazanya günlerim geldi (yoksa makarna mı demeliydim?); yine elimde incelenmek üzere başka bir real-time strateji oyunu vardı ve nedense 'ben bu filmi daha önce gördüm' hissine kapıldım.

O.R.B.'un basın açıklamasına göre: "Bir güneş sistemi için iki gezegenin ordularının umutsuz mücadelesini dile getiren bu 3D real-time strateji oyunu görsel anlamda bir baş yapıt." İlk bakışta birilerinin *Homeworld* sarhoşlarını alkol komasına sokmaya çalıştığını düşündüm; ama her usta ahçı nasıl hünerini kullandığı malzemelerle ve onları hangi şekilde kullandığıyla gösteriyorsa bence Strategy First de masaya oturmaya değecek bir yemek pişiyor.

Homeworld'den farklı olarak *O.R.B.* uzayın sadece küçük bir porsiyonunu kullanıyor. Bir güneşiniz, iki gezegeniniz ve bütün bunları çevreleyen devasa bir asteroid kümesi. Gezegenlerden biri Malu adındaki kas gücüne güvenen ilkel bir toplum tarafından yönetilirken diğerinde ise teknolojik takılmayı kaba kuvvete tercih eden Alyssian'lar hüküm sürmekte.

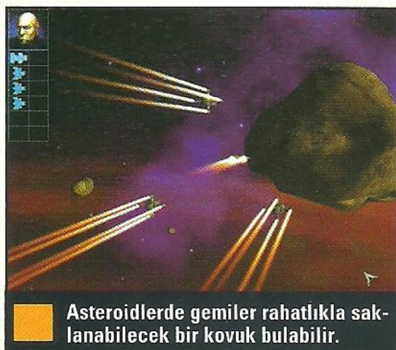
Şimdilik makarnadan pek bir farkı yok. Galiba kullanılan malzemelerin bir kısmına göz atma zamanı çoktan geldi. Yörünge halkası kaynaklarınızı edineceğiniz gök taşlarını barındırıyor. Bunları toplamak için asteroidin kendisinin üzerine bir 'maden üssü' kurmalısınız. Maden üssü koca kaya parçasını kazarak delik deşik edecek. Kaynakların belli bir yüzdesi toplandıktan sonra maden üssünü 'askeri karargah'a dönüştürme seçeneğine sahipsiniz. Askeri karargah kurma işlemi tamamlanınca maden üssü başka bir asteroide geçebilir ve siz de ana üssünüzdeki gibi birimler üretmeye başlayabilirsiniz. Bu yeni yerleşim uygulaması bayağı işe yarayacak gibi; büyük bir asteroidin içindeki bir üssü tespit etmek oldukça zor olsa gerek.



Geminiz çok kötü bir biçimde hasar görmüşse, komandolarınızı çağırıp olayı çözebilirsiniz. Ayrıca onları düşman gemilerine saldırıp ele geçirmek için de kullanabilirsiniz.

> "Herkesin çabucak ısınabileceği bir arayüz ve atmosfer yaratmaya çalıştık."bir güzel benzetmenin deathmatch modunda çok popüler olacağını düşünüyoruz."

Teknolojinizi ve liderlerinizi olduğu gibi her iki üssünüzü de görevden göreve aktarabileceksiniz. Bu liderleri ana üssünüzden atayabilirsiniz. Bu liderleri her biri filoları kontrol edebilecek ve komutaların da farklı işlerle uğraşan farklı birlikler olacak. Her liderin kontrol edebileceği gemilerin sayısını belirleyen karakteristik özellikleri var. Liderlerin bireysel portreleri olacak. Tabii isimleri değiştirebilirsiniz. Herhangi bir portrenin üzerine yaptığınız basit bir tıklamayla o liderin emrindeki bütün filoyu görebileceğinizden yönetim işi oldukça kolaylaşıyor. Ayrıca her liderin deneyim kazanabilmesi oyuna birazcık RPG havası katmış ve bir lider kendini gemisinden fırlatma insiyatifine sahip. Böylece onu kurtarabilmeniz için zaman kazanmış oluyorsunuz.



Asteroidlerde gemiler rahatlıkla saklanabilecek bir kovuk bulabilir.

Ayrıca deniz subayları da olayın bir parçası olacakmış. *O.R.B.*'un detaylı ve şık grafikleri gerçekten Strategy First'ü aşmış. Bir deniz subayını geminizdeki gerekli tamirleri yaparken izlemek müthiş bir olay. Ayrıca saldırıp düşman gemilerinin kontrolünü ele geçirme yetenekleri de var. Ne diyebilirim ki? Ben koca bir çocuğum ve küçük oyuncak askerlerle oynamaya bayılıyorum.

Bu yemeğin tuzunun eksik olduğunu mu düşünüyorsunuz? Sakın merak etmeyin; bu yemeğin tuzu tam kıvamında. Şimdilik size şöyle bir şey çıtlatabilirim; oyuna çok ilginç uzaylı bir üçüncü ırk katılıyor ama ne zaman ve nerede sahneye çıkacağını söyleyemeyeceğim. Olayın tadını kaçırmak istemem.

Eğer *Homeworld*'ü 3D atmosferi yüzünden karmaşık bulduysanız, bu oyun için endişelenmenize gerek yok demektir. Bütün komutlar ve manevralar hem 2D hem de 3D arayüzü kullanarak halledilebiliyor. Strategy First'ün de en çok övündüğü nokta burası zaten. Yapımcı Jamie McNeely diyor ki: "Oyunun tasarım felsefesi hakkında bir karar verirken en çok hem 2D hem de 3D oyuncularının oyun esnasında rahat olmasını istedik. Herkesin çabucak ısınabileceği bir arayüz ve atmosfer yaratmaya çalıştık."

Kısacası bu lazanyadan çekinmenize gerek yok. Bu sefer Strategy First menüye gerçekten özel bir şey ekliyor.

S.İ.B

TÜRÜ: Real-Time Strateji
GELİŞTİRİCİ: Strategy First
YAYINCI: Strategy First, 001(514-844-3040), www.strategyfirst.com
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%
ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül

Crimson Skies

Combat Flight Simulator, Indy ile buluşuyor... Ama bu oyunu orijinal olmamakla suçlamayın!



Bu büyüklükteki bir hedefi de vuramıyorsanız, Solitaire takılmanızı tavsiye ederim. Başınız birçok hava korsanıyla dertte olacak.

Yıl 1937 ve Birleşik Devletler, artan ekonomik baskı ve gittikçe büyüyen soyutlanma hareketleri yüzünden dağılmış durumda (aslında 2000 yılı da pek farklı sayılmaz). Nation of Hollywood, Free Colorado ve Appalachia gibi bağımsız millet-eyaletler sınırlarını komşu düşman eyaletlere kapatarak Birlik'ten ayrılmış ve kıtanın demir yolu ve kara yolu sisteminin büyük bir kısmını felce uğratmıştır. Bu bozulmuş koalisyon grubu her türlü alış verişini hava yolunu kullanarak halletmek zorunda kalmıştır ve böylesine alternatif bir dünyada, Microsoft'un yeni aklı bir karış 'havada' aksiyon-adventure'ı *Crimson Skies* doğar.

Microsoft ve geliştirici Zipper Interactive, FASA Interactive'in ödüllü kutu oyunu üzerinde çalışarak *Crimson Skies* dünyasını, entrikalarla dolu PC uçuş alemine taşımış; bu alemde oyuncular, yakışıklı ve kabadayı bir hava korsanı olan, Errol Flynn tadındaki Nathan Zachary ile göklere çıkacak. Oyuncular, Zachary olarak yüksek kalibreli silahlarla donatılmış, on iki adet egzotik görünüşlü savaş uçağından biriyle uçma şansını elde edecek. İkinci Dünya Savaşı öncesi bir dönem işlendiği için *Crimson Skies*'daki bütün uçaklar 'pır pır' dediğimiz türden ve yakıt ikmali oyuncunun keyfine göre petrol yan ürünleriyle yapılıyor.

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure

GELİŞTİRİCİ: Zipper Interactive

YAYINCI: Microsoft, 001(425) 882-8080, *www.microsoft.com/games*

TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%

ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül 2000

24 çizgisel görev (hatta daha fazlası) oyunun çekirdeğini oluşturuyor. Kendinizi Birleşik Devletler'in mazide kalmış semalarında dev zeplinlere baskınlar yaparken ve bir yığın hain korsan pilotlarla mücadele ederken bulacaksınız. Bu görevlerin çoğu doğrudan doğruya klasik bir Hollywood macerasından fırlamış gibi gözüküyor; oyundaki görevler, acayip gizli bir uçağı çalmak için uçağınızdan paraşütle atlamak veya hareket halindeki bir lokomotiften güzel bir hatunu kurtarmak gibi klişeleşmiş hedefler içeriyor. Kesinlikle umut vaad eden bir oyun ama peki *Crimson Skies* tam olarak ne? Bir uçuş simülasyonu mu yoksa bir aksiyon oyunu mu?

Tasarım direktörü Jordan Weisman, "*Crimson Skies*, yüksek miktarda adrenalin içeren bir uçuş aksiyon oyunu" diyor. "Hikayenin ve karakterlerin çok detaylı olması oyunun içeriğine anlam, mizah ve az da olsa karşı cinsler arası çekim katıyor; tabii bir RPG kadar değil. Karakterlerle olan bütün etkileşiminiz havada geçiyor. Zaten hikayenin gidişatının çok büyük bir bölümü savaş uçaklarında gerçekleştirdiğiniz eylemler üstüne kurulu. Ana hikayeyi aktaran olaya, montajlanmış fotografların, gazete manşetlerinin ve filmlerden alınmış görüntülerin eşlik ettiği bir radyo dra-

"Hikayenin ve karakterlerin çok detaylı olması oyunun içeriğine anlam, mizah ve az da olsa karşı cinsler arası çekim katıyor."

ması diyebiliriz. Öte yandan oyuncunun fotoğraf albümü de bu sürece çok yardımcı oluyor; her görevde oyuncu birincil, ikincil ve üçüncül hedefleri başarabilir ve her birinin ödülü farklı şekillerde oyuncunun albümünde yer alır. Bu ödüllerin hepsi bir anlamda hikayenin ilerleyişine yardımcı olur. Minnettar bir genç bayanın iğnelenmiş bir fotoğrafının ödül sayılması bile bir şey demektir."

Bir uçuş aksiyonunda, hikayenin gidişatının ve anlatımının, uçaklardaki poligon sayısı ve silah ateşleme özellikleriyle aynı kefeye konulması oldukça radikal bir yaklaşım. Oyun, gerçekten güçlü bir grafik motoruna sahip; etkileneceğinizi şimdiden garanti edebilirim.

Weisman'a göre: "*Crimson Skies* sadece gökyüzünde geçen bir oyun değil. Yani zeplin hangarlarının, demir yolu tünellerinin veya Hollywood setlerinin içinden uçarak geçmek oynanabilirliğin bir parçası olarak düşünülebilir. Los Angeles banliyölerinin caddeleri üzerinde uçarken her evi yakından görebiliyorsunuz."

Ayrıca *Crimson Skies* bu sonbaharda piyasaya çıkarken multi-player konusunda MSN Gaming Zone'dan tam destek alacak; ama bana göre bilinçli PC oyuncularını, oyunun kendine özgü solo oynanış karakteristiği tavlayacak. "Air Jordan" lakaplı Weisman için bu oyun potaya basmakla aynı şey demek. "Oyunda bana en çok zevk veren olay, bu muhteşem uçaklarla uçarak artistik manevralar yapmaktan başka radarda bir uyarıdan çok daha fazlası olan dinamik karakterleri düşürmek. Ama en önemlisi bütün bunların hepsini yaparken kendinizi, karmaşık bir uçuş simülasyonunun başına geçmiş havalanmaya çalışan bir avanaktan çok bir kahraman gibi hissedebiliyor olmanız."

Şu Nathan Zachary denilen bıçkın delikanlı çok can yakacak gibi gözüküyor.



Crimson Skies gözlerinizi bayram ettirecek; muhteşem bir ay ışığı, bulutlar ve sersemletici efektler sizi bekliyor.

SWAT 3: Battle Plan

Multi-player desteği ve ek görevler bu genişleme paketinin ağır topları.

Sezonun en hoş sürprizlerinden biri şüphesiz *SWAT 3* idi; özellikle böylesine kötü bir geçmişi olan bir seriden kimse bu kadarını beklemiyordu. Bu mükemmel first-person taktik oyununun tek kusuru multi-player opsiyonunun eksikliğiydi; açıkçası Sierra birtakım çalışmalar yapmasına rağmen olayı zamanında yetiştirememişti. Şimdi ise *SWAT 3* bu açığını kapatarak *Rainbow Six*'i tahtından indirmek üzere.

Multi-player desteği iki şekilde karşımıza çıkıyor. Orijinal oyunun sahipleri Sierra web sitesinden ücretsiz bir multi-player dosyası indirebilir; bu dosya oyuncuların, bir SWAT memuru olarak orijinal 16 görevden herhangi birinde (başlangıç noktaları değişmiyor) en fazla dört oyuncu ile kooperatif oynamasını sağlayacak. Bu ilk sürüm oyuncu yönetiminde gelişerek WON.net, LAN ve TCP/IP aracılığını destekleyecek. Ayrıca Sierra deneme niteliğindeki Battle Plan adlı eklenti paketi üzeirnde çalışıyor. Bu paket altı yeni single veya multi-player görev ve geliştirilmiş bir multi-player opsiyonu içerecek (en fazla 10 kişilik). Eklentinin içinde farklı oynanış modları da mevcut.

Ücretsiz olan paket, ilk sürümde oyunculardan esirgen bir özelliği de içeriyor ve *Battle Plan* oynanabilirlik konusunda birçok farklı seçeneğe sahip. Üretici Rod Fung'un dediğine göre altı yeni *Battle Plan* görevi Los Angeles şehrinde geçecekmiş: "Los Angeles Metro hattındaki bir durakta geçen bir senaryomuz var. Hollywood'daki Çin Tiyatrosu'nda bir vukuatımız olacak. Ünlü bir Los Angeles hastahanesinin acil bölümüne seri bir şekilde yardım edeceğiz. Başka bir görevde, şüpheli bir ihbar üzerine Hollywood Hills'deki bir özel bir malikaneye baskın düzenleyeceğiz. Sonra Los Angeles hava alanında küçük bir olay daha var. En son olarak da büyük bir Century City gökdeleninde geçen bir senaryo söz konusu." Anlaşılan *Die Hard* esin kaynağı olarak kullanılmış.

Ayrıca genişletilmiş *Battle Plan* multi-player modu, ister LAPD ister terörist olarak oynamanıza olanak tanıyor. Siz ve bir arkadaşınız yapay zekalı karakterlerden oluşan farklı takımların başında yer aldığınız toplu görevlerde ve deathmatch modunda herhangi bir taraftan olarak kooperatif oynayabiliyorsunuz. Bir doku editörü ve Worldcraft bölüm editörü paketi tamamlayacak. Şu an Internet'ten indirebileceğiniz bir yama da genişleme paketine eklenecek. Bu versiyon 1.2, polis memurlarının yapay zekasını geliştiriyor, onların gözü kapalı tehlikeye atılmasını engelleyip emirlere uymasını sağlayacak davranış parametreleri getiriyor ve görevlerdeki bazı mantık hatalarıyla ilk sürümde bulunan ufak tefek arızaların icabına bakıyor.

> "SWAT 3'ün genişletilmiş multi-player versiyonunda, teröristleri oynamak gerçekten çok zevkli olmalı."

Fung: "*SWAT 3*'ün genişletilmiş multi-player versiyonunda, teröristleri oynamak gerçekten çok zevkli olmalı. Çete üyeleriniz arasındaki haberleşme lisanı, SWAT memurlarının kullandıkları komutlara çok benziyor. Tek farklı olay argo kullanmaları; o da 'kötü adam' olduklarından. SWAT memurunun 'kilidi aç' demesi ister istemez 'maymuncuğu konuştur'a dönüşüyor ve bunun gibi şeyler."

Ayrıca silah yelpazeniz, yeni ciciler ve düzenlenebilir birtakım ayarların katılmasıyla oldukça radikal bir değişiklik gösterecek. Yeni silahların listesi emekli bir askerin ağzını sulandıracak cinsten: Susturucusu ve LAM aparatıyla HK Mark 23, birçok özelliği bulunan M4A1, takılıp sökülebilen susturucu opsiyonlu HK G36, Steyr AUG-223 versiyonları, çeşitli MP5 varyasyonları, UZI'ler, Glock'lar ve daha bir çoğu. Hemen hemen hepsinin opsiyonel özellikleri var. Standart konfigürasyon opsiyonlarının arasında bir görüş sistemi (zoom olayının yanı sıra çeşitli kırmızı nokta optikleri), kartuşlar (standart veya 100rd Beta C Mags), susturucular, kabzalar ve daha fazlası.

SWAT 3 multiplayer desteği olmadan bile tam bir patlamaydı ama hiç şüphe yoktu ki bu kusuru hem cazibesini hem de piyasadaki durumunu etkiliyordu. Ücretsiz multi-player dosyası ve yeni eklenti paketi bu harika oyuna sağlam bir ivme kazandıracak.



Yeni modeller ve ayar seçeneklerinin eklenmesiyle silah listeniz neredeyse üçe katlanmış.



Yeni görevlerdeki başarılı bölüm tasarımları hemen göze batıyor; Hollywood'daki Çin Tiyatrosu oyuna çok güzel bir şekilde aktarılmış.

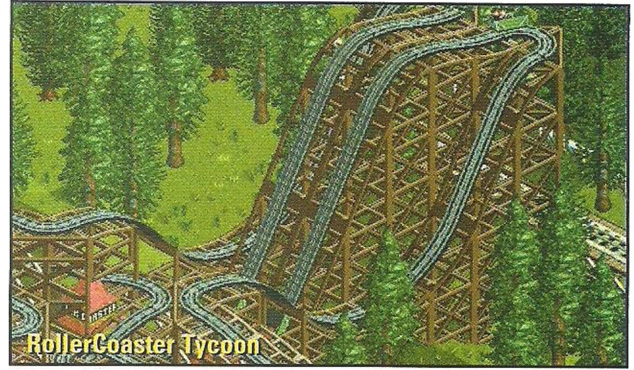
S.İ.B

- **TÜRÜ:** Aksiyon
- **GELİŞTİRİCİ:** Sierra Studios
- **YAYINCI:** Sierra Studios, 001(800) 757-7707, *www.sierra.com*
- **TAMAMLANMA YÜZDESİ:** 70%
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Yaz

Binyılın Son Liderleri

1999'un en çok satan oyunları

İşte karşınızda 1999 yılının şampiyonları. Onlar rekabet halinde oldukları rakiplerini yüksek satış rakamlarıyla altetmeyi başardılar. Listedeki bazı oyunların yılın son aylarında piyasaya çıktığını ve buna rağmen iyi bir satış rakamı yakaladığını unutmayın. Bunların içinde en iyi örnek ise Aralık ayında piyasaya çıkan *Who Wants To Be A Millionaire* (TV'de yayınlanan bir bilgi yarışması baz alınarak hazırlanan bir oyun. Bu yarışma şu sıralar ülkemizde de yayınlanıyor). ABD'deki oyun satış rakamlarını gösteren bu bilgiler, perakendecilere yapılan oyun dağıtımının yaklaşık yüzde 80'ini gerçekleştiren PC Data tarafından sağlandı. Her ne kadar biraz hata payı olsa da verdiğimiz satış rakamları oldukça güvenilir. Lafı daha fazla uzatmadan size 1999'un en çok satan oyunlarını sunalım.


RollerCoaster Tycoon


SimCity 3000


Age of Empires II: Age of Kings


StarCraft: Brood Wars


Monopoly Game

OYUN	YAYINCI	RATING	SATIŞ
1. RollerCoaster Tycoon	Hasbro Interactive	89%	719,535
2. SimCity 3000	Electronic Arts	95%	657,513
3. Who Wants To Be A Millionaire	Disney	-	592,655
4. Age of Empires II: Age of Kings	Microsoft	94%	469,376
5. Half-Life	Havas Interactive	97%	445,121
6. C & C 2: Tiberian Sun	Electronic Arts	73%	419,533
7. MS Flight Simulator	Microsoft	75%	396,414
8. Frogger	Hasbro Interactive	-	391,346
9. Baldur's Gate	Interplay	94%	356,448
10. Deer Avenger	Havas Interactive	-	348,551
11. Cabela's Big Game Hunter 2	Activision	-	340,100
12. Rainbow Six Gold Edition	Red Storm	-	321,340
13. Wheel of Fortune	Hasbro Interactive	-	315,581
14. StarCraft: Brood Wars	Havas Interactive	-	311,299
15. Lego Island	Mattel Interactive	-	309,698
16. Need For Speed III: Hot Pursuit	Electronic Arts	88%	276,741
17. Titanic: Adventure Out of Time	Havas Interactive	-	269,834
18. Deer Hunter III	GT Interactive	-	268,766
19. Deer Hunter II 3D	GT Interactive	-	266,020
20. Monopoly Game	Hasbro Interactive	90%	265,408

Enemy Nations Geri Döndü

Enemy Nations 1997 yılının ortalarında piyasaya çıkmış, ancak çok fazla bilinmeyen bir oyun. Gerçek zamanlı strateji türünde olan oyun hakkında *Civilization, SimCity, Command & Conquer* ve biraz da *Master Orion* karışımı şeklinde yorumlar yapılmıştı. *PC Gamer* tarafından da incelenen ve yüzde 86 skor verilen oyun notuna göre beklenen ilgiyi görmemişti.

Oyunun o zamanki yayıncısı olan Head Games pazarlama konusunda pek başarılı olamamıştı. Ancak yine de *Enemy Nations*, daha fazlasını haketse de belli bir satış rakamına ulaşmıştı. Öte yandan oyunun geliştiricisi olan Windward Studios, Head Games'in yaptıkları anlaşmaya uymadığı gerekçesiyle günümüze kadar süren kanuni bir mücadeleye girişti.

Ve üç yıl sonra Windward Studios, oyunu kendisi piyasaya sürdü. Ancak bu sefer şirket satış gelirlerini doğrudan elde edebilmek için oyunun satışını özel olarak *www.enemynations.com* adresinden yapıyor. Oyun tabii ki günümüz teknolojisine göre geliştirildi ve üzerinde bazı yenilikler yapıldı. İyi bir gerçek zamanlı strateji oynamak istiyorsanız bu sefer fırsatı kaçırmayın.



Call to Power' dan bir şehir görüntüsü.

PC GAMER TAVSİYE EDİYOR

Yakın zamanda çıkan oyunlardan seçtiklerimiz

F/A-18



Jane's yine en iyisini yapabildiğini gösterdi. Yeni bir Jane's oyunu gördüğümüzde beklentilerimiz her zaman yüksek olur. Ancak *F/A-18* en çılgın beklentilerimizi bile aşmayı başardı. Göz kamaştıran grafikleri, etkileyici efektleri ve görev editörü ile oyun uzun süre konuşulacak ve oynanacak.

PLANESCAPE: TORMENT



Bir RPG için yazılabilecek en iyi hikayelerden birine sahip olan *Planescape: Torment* bu tarzı onurlandırıyor. Etkileyici grafikleri, kendine has evreni, benzersiz karakterleri ve kolay kullanımlı arayüzüyle oyun zevkle geçirilecek saatleri garanti ediyor. Son zamanlarda çıkan en iyi RPG oyunu.

FIFA 2000



EA Sports *Fifa 2000* ile yine kendinden beklenen başarıyı gösterdi. 1994'ten beri devam eden serinin son oyunu gerçekten çok iyi hazırlanmış. Muhteşem grafikler, problemsiz oynanabilirlik ve yüksek gerçekçilik sayesinde futbol oyunu tutkunları bilgisayarlarının başından ayrılamıyorlar.

WHEEL OF TIME



Unreal grafik motorunu iyi bir aksiyon hikayesiyle birleştirirseniz ortaya ne çıkar? Cevap çok basit: *Wheel of Time.* GT Interactive grafik motorunun sınırlarını zorlayarak ve atmosfer açısından da hiçbirşey esirgemeyerek bu güzel oyunu yaratmış. Heyecanı kalp atışlarınızda hissedin.

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta Oyunlar

Ülkemiz kopya oyun konusunda oldukça gelişmiş durumda. Öyle ki piyasadaki kopya oyunların birçoğunda Kültür Bakanlığı'nın bandrollerini görüyoruz. Bu durum artık insaf dedirtiyor. Ve tabii ki bunların içinde de beta olanlarını görmek hiç zor olmuyor. Beta listemiz çıkan yeni oyunlarla birlikte artık köşesine zor sığar hale geldi. Siz de piyasada gördüğünüz ya da alarak mağdur duruma düştüğünüz beta oyunları bize bildirebilirsiniz. Bu şekilde hem bize hem de oyun severlere yardım etmiş olursunuz.

Age Of Empires II	Microsoft
Chessmaster 7000	Mindscape
Codename Eagle	Talonsoft
Colin McRae Rally	Codemasters
Corsairs	Ubisoft
Creatures3	Mindscape
Darkstone	GOD
Delta Force2	Novalogic
Dragonfire The Well of Souls	Target
Drakan	Psygnosis
Fifa 2000	EA Sports
F-18 Super Hornet	Titus
Final Fantasy VIII	EA
Freespace2	Interplay
Grand Theft Audo II	Rockstar
Gulf War	3DO
Half Life: Opposing Force	Sierra
Hazard	Virgin
Heroes of Might & Magic III	3DO
Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade	3DO
Homeworld	Sierra
Jane's USAF	Jane's
Legacy of Kain	Eidos
Let's Ride Horse and Pony	Value
Midtown Madness	Microsoft
Mig Alley	Empire
Might & Magic VII	3DO
Need for Speed 4: High Stakes	EA
NERF: Arena Blast	Hasbro
Nox	Westwood
Omikron	Quantic Dream
Outcast	Infogrames
Panzer General 3D	Mindscape
Prince of Persia	Redorb
Quake III	id
Rage of Mages	Monolith
Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm
Rayman Forever	Ubisoft
Rent A Hero	Neo
Revenant	Eidos
Settlers 3	Bluebyte
Seven Kingdoms 2	Enlight
Shadow Company	Ubisoft
SimCity 3000	Maxis
Soldier of Fortune	Activision
Star Wars Force Commander	LucasArts
Tekken 3 (Bleem ile versiyonu virüslü)	Namko
The Sims	Maxis
Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos
Tzar: Burden of the Crown	Talonsoft
Ultima Ascension IX	Origin
Unreal Tournament	GT

Internet'te golf zevki

Microsoft en büyük online golf turnuvasına ev sahipliği yapmaya hazırlanıyor

Internet üzerinde online oyun keyfi yaygınlaşırken, Microsoft yeni projesiyle bunu daha da yaygınlaştırmayı planlıyor. Bizce projenin insanları çekecek en büyük özelliği büyük ödülün 100.000$ olması. Wingspan Virtual Golf Associaton'ın (VGA, Wingspan Sanal Golf Birliği) desteğiyle gerçekleştirilecek olan bu para ödüllü organizasyonda kullanılacak oyun ise Microsoft'un *Links LS*'i.

Başta Electronic Arts olmak üzere birçok şirket buna benzer organizasyonlarla uğraşmışlardı. Electronic Arts düzenlediği ödüllü turnuvada Tiger Woods'u kullanmıştı. Ancak bahsettiğimiz organizasyon ile birlikte daha önceki girişimler bir bakıma hazırlık aşaması olarak görülebilir.

VGA'nın ana sitesi olan Microsoft MSN Gaming Zone'un altındaki *www.zone.com/vga* adresinde golf haberleri, Fantasy Golfing Ligi ve diğer etkinlikler hakkında çeşitli haberler yer alıyor. Tabii ki 100.000$ ödüllü son proje şu sıralar bütün VGA içinde en önemli yeri tutuyor.

Turnuvaya katılabilmek için öncelikle *Links LS 2000* CD'si gerekiyor. Bunun dışında VGA Tour sahalarını download etmek ve MSN Gaming Zone'a üye olmak da yerine getirilmesi gereken diğer koşullar. Katılımcı sayısına ise herhangi bir sınırlama konulmamış. Yapılacak toplam 9 adet müsabakanın her biri için farklı sponsorlar olacak. Bunlardan bazıları Wingspan, Shopsports.com ve MVP.com. Ayrıca Arnold Palmer gibi profesyonel golf oyuncularının da turnuvaya renk katması bekleniyor.

Mart ayında başlayacak olan mücadeleye katılanlar sırayla her bir sahada oynadıktan sonra yaptıkları skorları VGA'e gönderecekler. Daha sonra skorlar burada yayınlanarak oyuncuların ve golf severlerin genel sıralamayı öğrenmeleri sağlanacak.

VGA Tour programı şöyle:
Mart: Bay Hill
Nisan: Harbor Town
Mayıs: Mauna Kea
Haziran: Cog Hill
Temmuz: St. Andrews
Ağustos: Firestone
Eylül: Covered Bridge
Ekim: Innisbrook (yarıfinaller)
Kasım: Princeville (finaller)

VGA'nın ürün müdürü Chris Di Cesare turnuvanın mümkün olduğu kadar gerçekçi olması için uğraşacaklarını söyledi. Bunun için saha ve hava koşullarını gerçeğe en yakın şekilde tasarlayacaklarını söyleyen Cesare, örneğin Bay Hill'de o gün rüzgarlı bir hava bekleniyorsa bunun oyuna aynen yansıtılacağını belirtti.

VGA Tour benzeri organizasyonlar sıradan insanlara sevdikleri spordan para kazanma fırsatı veriyor.

Ekim ayında yapılacak yarı finallerde sıralamada ilk yetmiş sırada bulunan katılımcılar online olarak birbirleriyle karşılaşacaklar. Rakiplerine üstünlük sağlayan ilk dört yarışmacı ise Hawaii'deki finallerde mücadele edecek ve 100.000$'ın sahibi belli olacak.

Bu turnuvaya ne yazık ki sadece ABD ve Kanada vatandaşları katılabiliyor. Ancak Wingspan VGA Tour Internet'te imkansızın olmadığını kanıtlaması açısından oldukça önemli. Microsoft'un bu projede başarılı olması halinde, tahmin ediyoruz ki online gaming kavramının kapsamı genişleyecek ve diğer şirketlerde bu konuda yeni yatırımlar yapacak. Benzeri organizasyonların diğer ülkelerde de yaygınlaşması en büyük dileğimiz.

GELENLER VE GİDENLER

Kim nerede ne yapıyor?

Oynamaktan kendimizi alamadığımız oyunlardan kimler sorumlu? Bu oyunlar için günlerini hatta aylarını harcayan hangi insanlar? Bize eğlence ve mutluluk getirenler kim? Bunlar tabii ki neşeli ve sıcakkanlı programlama ustaları. Aşağıda oyun üretiminin mutfağında çalışan insanlar hakkında kısa bilgiler bulacaksınız.

Valve: Lith Tech 3D motorunun babalarından biri olan Mike Dussault, Monolith'ten ayrılarak Valve'a geçti. Dussault Monolith'te son olarak Lith Tech 2.0 üzerinde çalışıyordu. Lith Tech 2.0 başta No One Lives Forever olmak üzere Monolith'in üzerinde çalıştığı birçok oyunda kullanılacak.

Breakaway: Sid Meier's Antiteam!'in arkasındaki şirket olan Breakaway Games Talonsoft'tan beş kişiyi transfer etti. Bunlar Bob McNamara, Charlie Kibler, Stephen Langmead, Robert Waters ve Tim Kipp. Talonsoft daha çok tarihi savaş ve strateji oyunlarıyla tanınıyor. Bunların en bilinenlerinden biri de 12 O'clock High: Bombing the Reich. Breakaway'e geçen bu grubun şirkete oldukça katkı yapması beklenebilir.

Electronic Arts: Blood 2'nin tasarım şefi Jay Wilson Electronic Arts'ta çalışmaya başladı. Wilson şimdilik adı açıklanmayan bir oyunun level tasarım grubuna önderlik ediyor. Daha önce Cavedog Entertainment'ın iptal edilen oyunu Amen için çalışan Jay Wilson, 3D Realms'da da level tasarımcısı olarak çalışmıştı.

>>PCG HABER HATTI

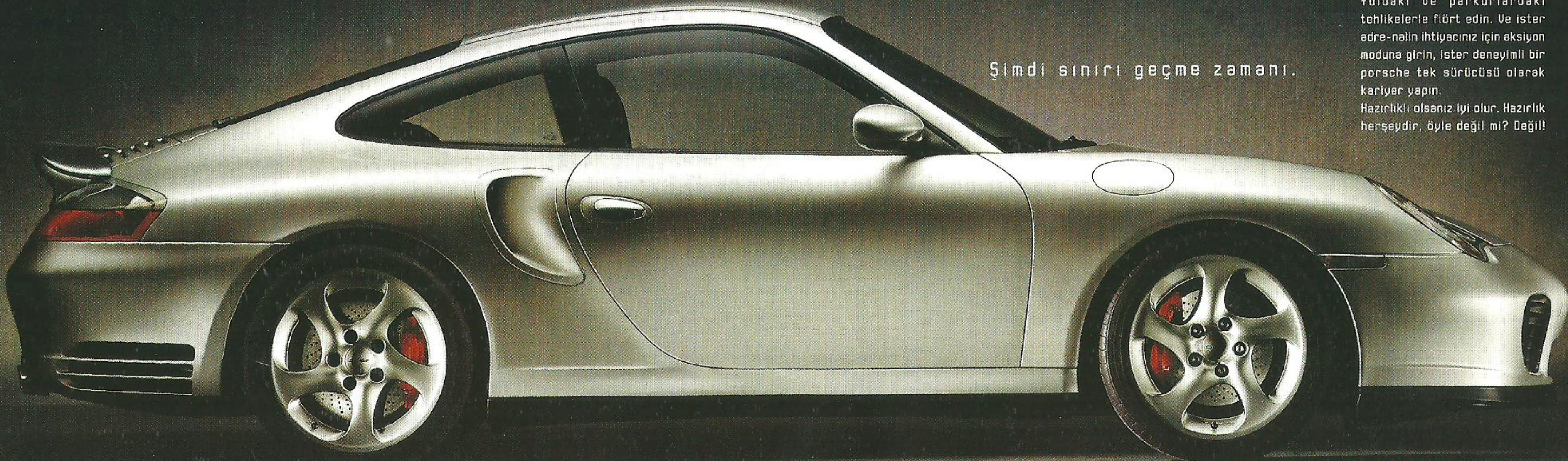
>> **Star Trek fanatikleri için üzücü bir haberimiz var. *Star Trek Deep Space Nine: The Fallen*'ın çıkış tarihi ertelendi. Simon & Schuster Interactive erteleme için bir sebep göstermezken, yeni çıkış tarihi Ağustos 2000 olarak açıklandı. *The Fallen, Unreal Tournament* grafik motorunu kullanıyor.**

>> **Eidos Interactive bazı klasik olmaya aday oyunlarını Platinum Collection adını verdiği bir pakette toplayarak piyasaya süreceğini açıkladı. Oyunseverler bu pakette *Final Fantasy VII, Thief: The Dark Project, Commandos, Gangsters: Organized Crime* gibi oyunları bulabilecekler.**

>> **Lithtech grafik motorlarıyla tanınan Monolith, üretim aşamasında *No One Lives Forever* olarak adlandırılan 3D aksiyon oyunu için en sonunda bir isim buldu. Oyunun adı...*No One Lives Forever*. İlk isme göre oldukça farklı bir isim, değil mi?**

>> **Hepimizin çok iyi bildiği *Driver*'ın devamı hazırlanıyor. Yeni oyunun adı ise oldukça orijinal: *Driver 2*. Oynanış ilk oyuna göre aynı kalırken Chicago, Havana, Rio ve Las Vegas gibi şehirler oyuna renk katacak. Ayrıca *Driver 2*'de sürücüler arabalarından inip, yollarına yaya olarak devam edebilecekler.**







Türkçe Kullanma Kılavuzu ile birlikte..



www.needforspeed.com



ELECTRONIC ARTS™ TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR
Tel: 0212 212 83 55 - 56

Tropico'yla Karayipler'e bir yolculuk

Railroad Tycoon II gibi beğeni kazanmış bir stratejinin üreticisi olan PopTop Software üzerinde çalıştığı son projeyi geçtiğimiz günlerde duyurdu. *Tropico* adı verilen oyun *Railroad Tycoon* gibi strateji türünde olacak. PC, Mac ve Sega Dreamcast platformları için tasarlanacak *Tropico*, büyük oranda *Railroad Tycoon*'daki oynanış stilini taşıyacak. Oyun severler Karayip adalarının birine hakim bir diktatör olarak hem iç hem de dış düşmanlarına karşı mücadele verecekler. Bu arada ülkelerini üçüncü dünya ülkelerinin arasından çıkartarak gelişmiş modern bir ülke sıfatına yükseltmeleri gerekiyor. PopTop sözcüsü Andrea Schneider'ın açıklamasına göre oyun, bölge ülkelerinin özgürlüklerini kazanmaya başladığı İkinci Dünya Savaşı öncesi dönemde geçecek. Öte yandan *Tropico*'nun grafik motoru *Railroad Tycoon*'da kullanılanın geliştirilmiş bir modeli olacak. Oyunun yaklaşık yüzde yetmişi ulus oluşturma üzerine kurulurken, kalan kısım politik entrikalarla dolu olacak.

Tropico, PopTop Software için önemli bir dönüm noktası olacak. Çünkü şirket *Railroad Tycoon II*'de Sid Meier'in tasarımı üzerinde çalışırken, bu sefer tamamen kendi dizaynları olan ilk oyunu gerçekleştirecekler. Oyunun yayıncısı Gathering of Developers olurken, çıkış tarihi olarak 2000'in son ayları gösteriliyor.

***Railroad Tycoon II*'nin güzel grafiklerini *Tropico*'da da görmek isteriz.**

BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

EN ÇOK OYNANAN OYUNLAR...

NO.	OYUN	YAYINCI	PCG RATİNG
1.	*Half Life: Opposing Force*	Sierra	%94
2.	*The Sims*	Maxis	-
3.	*Quake III Arena*	id	%80
4.	*Unreal Tournament*	GT Interactive	%90
5.	*AOE II: The Age of Kings*	Microsoft	%94
6.	*SWAT 3*	Sierra	%88
7.	*Fifa 2000*	EA Sports	%90
8.	*NBA 2000*	EA Sports	%90
9.	*Crusaders of Might & Magic*	3DO	%65
10.	*Tomb Raider: The Last Revelation*	Eidos	%70

THIEF II: THE METAL AGE

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Zaman geçiyor ama beklediğim oyun bir türlü çıkmıyor...

Thief II: The Metal Age çıkış tarihinde herhangi bir değişiklik olmadığı takdirde listemizdeki son liderliğini yaşıyor. Bu yazı hazırlandığı sıralarda oyunun çıkmasına az bir süre kalmıştı. Bu kadar sabırsızlıkla bekledikten sonra Eidos'un bize neler hazırladığını kısa süre sonra görme fırsatını bulacağız. Diablo II ve WarCraft III arasındaki zorlu mücadelede Diablo II bu ay tekrar ikinciliğe yükseldi. Bakalım önümüzdeki ay Thief II'den boşalan koltuğa kim oturacak. Öte yandan Duke Nukem Forever'ın atağı ve Max Payne'in listemize girişi diğer dikkat çeken noktalar arasında yer alıyor.

Listemizin doğru bir şekilde oluşması için sizlerin daha çok katkısına ihtiyacımız var. Bunun için yapmanız gereken ise e-mail ya da posta yoluyla bize ulaşmak. E-mail adresimiz mektup@pcgamer.com.tr. Posta adresimiz ise Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli/İstanbul. İlk sırada yer alan oyuna oy veren okuyucularımız arasında yapılacak çekilişte bir okuyucumuz bizden sürpriz bir ödül kazanacak. Bu sebepten adresinizi belirtmeyi unutmayın lütfen. Ayın talihlisi ise Salih Ergin.

1. *Thief II: The Metal Age* 20%
2. *Diablo II* 16%
3. *WarCraft III* 15%
4. *Duke Nukem Forever* 10%
5. *Team Fortress 2* 8%
6. *Baldur's Gate 2* 6%
7. *Max Payne* 5%
8. *Soldier of Fortune* 4%
9. *Command & Conquer: Renegade* 3%
10. *Imperium Galactica II* 2%

››PCG HABER HATTI›››››››››››››››››››››››››

›› Paramount firmasının çekeceği *Tomb Raider* filmi için Angelina Jolie ile yapılan görüşmeler son noktaya geldi. Angelina Jolie daha önce En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu Oscar'ına aday olmuş bir oyuncu. *Con Air* gibi tanıdığımız bir filmin yönetmenliğini yapmış olan Simon West filmin yönetmenliğini üstlenecek.

›› DigiScents firması oyunlarda artık koku almanın mümkün olacağını ileri sürdü. Yapılan açıklamaya göre şirketin üzerinde çalıştığı ve yazılımcılar için hazırlanan ScentWare programı sayesinde böyle bir imkan doğacak. Konuşmak için biraz erken ama yarış pistindeki egzost kokusunu kim duymak istemez ki!

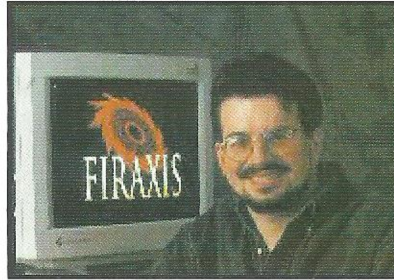
›› Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir araştırmaya göre PC kullanıcılarının yarısından fazlası ayda en az bir kez oyun oynuyor. Ayrıca araştırmada ortaya çıkan bir ilginç sonuç da *Solitaire* ve benzeri oyunların sanıldığından daha fazla sayıda kişi tarafından oynanması.

›› Electronic Arts, DreamWorks Interactive'i satın aldı. Microsoft ve DreamWorks SKG ortaklığında 1995 yılında kurulan şirket *Jurassic Park: Lost World* ve *Medal of Honor* oyunlarıyla biliniyordu. Ancak DreamWorks'ün en bilinen ve dizayn hatalarıyla dolu olduğu için oldukça eleştirilen oyunu *Trespasser* oldu

Oyun Ustası Firaxis'ten Ayrıldı

Brian Reynolds'la bir röportaj

Aranızdan birçoğu Sid Meier ismini muhakkak duymuştur. Peki kaçınız Brian Reynolds adını duydu acaba? Fazla olduğunu zannetmiyoruz. Bu üzücü, çünkü Brian Reynolds'da oyun dünyasında en az Sid Meier kadar yetenekli bir insan olarak biliniyor. Brian Reynolds, Firaxis'in ilk kurucuları arasında yer almasının yanında Sid Meier'ın da sağ kolu olma ünvanına sahip. Kendisinden daha popüler olan Meier'la *Colonization*'dan *Civilization III*'ye kadar birçok projede çalışan Reynolds, geçtiğimiz günlerde sürpriz bir kararla Firaxis'ten ayrıldı. Bu konuyla ilgili kendisiyle kısa bir söyleşi yaptık ve görüşlerini aldık.



Neden Firaxis'ten ayrılmaya karar verdiniz?

Firaxis'te gerçekleştireceğim projeler için oldukça heyecanlıydım. Ancak Sid Meier ve Jeff Briggs'le (Firaxis Başkanı) işler iyi gitmemeye başlamıştı. Neyse geçmiş hakkında pek konuşmak istemiyorum artık.

Üzerinde çalıştığınız son proje neydi? Sizin ayrılışınız bu projeyi nasıl etkileyebilir?

Son olarak *Civilization III* projesinin başındaydım. Ayrılışımın nasıl bir etkisi olacağı konusundaysa herhangi bir fikrim yok.

Gelecekteki planlarınız nedir?

Gelecekte ne yapacağım konusunda oldukça heyecanlı olduğumu söyleyebilirim. Ancak şu an bu konuda detaylı konuşacak durumda değilim. Açıkçası güzel işler çıkarmaya devam edeceğim.

Peki Sid'in yaptığı gibi oyunlarının başına ismini koymayı düşünüyor-musun?

Bunu şu an için gerçekten bilmiyorum. Ayrıca benim için önemi ilk sırada olan bir konu değil.

PCG OYUN TAKVİMİ

Sevdiğiniz oyunların çıkış tarihlerini buradan öğrenin

Bir oyunun raflara ne zaman yerleşeceğini bilebilmek hava tahmini yapmaya çok benzer. Çünkü her ikisinde de birçok değişkeni göz önünde bulundurmak zorundasınızdır. Ancak bu bizim görevimiz ve sevgili okurlarımız için bu işi yapmaktan dolayı mutluluk duyuyoruz. Bu arada bir noktayı da belirtmek istiyoruz. Tarihlerin yanında yaptığımız yorumlar genel olarak çıkış tarihleri hakkında bizim yorumlarımızı ifade ediyor. Öte yandan aşağıda gördüğünüz tarihlerin büyük bir kısmı başlıca oyun satış merkezlerinin verilerine göre derleniyor. Aynı zamanda yayıncı şirketlerden de bilgi alınıyor. Rich LaPorte'ye ve Gone Gold'a katkılarından ötürü teşekkür ediyoruz. Bu arada www.gonegold.com adresine uğrayıp çıkış tarihlerindeki son değişiklikleri öğrenebilirsiniz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Tiger Woods PGA Tour 2000	EA Sports	02/03/00	En kesin olanı
Heroes III: Shadows of Death	3DO	02/03/00	Bir hafta gecikebilir
Sammy Sosa Softball Slam	3DO	02/03/00	İyi gözüküyor
Superbike 2000	EA Sports	02/03/00	Damalı bayrak
IHRA Drag Racing	Bethesda	02/03/00	Yeşil ışık
Imperium Galactica II	GT Interactive	02/03/00	Roket gibi fırlayacak
Mission İmpossible	Infogrames	02/03/00	Saat işliyor
Tast Drive Cycles	Infogrames	02/03/00	Çılgınlığı başlat
Shadow Watch	Red Storm	03/03/00	Çok yakında
Army Men: Air Tactics	3DO	07/03/00	Geliyor
Dawn of War	South Peak	07/03/00	Doğru
F1 World Grand Prix 99	Eidos	07/03/00	Başlamak için bekle
High Heat Baseball 2001	3DO	07/03/00	Sopanı hazırla
C&C: Tiberian Sun - Firestorm	Westwood	08/03/00	Onlar söylüyor
Allegiance	Microsoft	08/03/00	Az kaldı
Might and Magic VIII	3DO	10/03/00	Kılıcını hazır tut
F-18 Super Hornet	Titus	14/03/00	Yere zamanında inecek
Star Trek Armada	Activision	14/03/00	Hazır oluyor
Alpha Centauri Planetary Pack	EA	15/03/00	İyi gözüküyor
Wild Metal Country	Rockstar	16/03/00	İki hafta daha ver
Thief II: The Metal Age	Eidos	17/03/00	Gizlice gir
Wall Street Tycoon	UbiSoft	18/03/00	Ticaret

Tiger Woods PGA Tour — Superbike 2000 — Shadow Watch — Star Trek Armada

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Messiah	Interplay	18/03/00	Çok şükür
Tomb Raider III: Lost Artifacts	Eidos	21/03/00	Tabii ki
Majesty	Cyberlore	21/03/00	Elbette
Risk II	Hasbro	21/03/00	Anlaşma yapıldı
Need For Speed 5	EA	22/03/00	Zamanında
Nascar 2000	EA	22/03/00	Sarı bayrak
Baseball 2001	Microsoft	24/03/00	Çalışıyorlar
Codename Eagle	Talonsoft	24/03/00	Hazır
Formula One Championship	EA	29/03/00	Basımda
KA-52 Team Alligator	GT	04/04/00	Yere zamanında inecek
Triple Play 2001	EA Sports	04/04/00	Şimdi gibi
Die Hard Trilogy 2	FOX	05/04/00	Sonra
Traitor's Gate	DreamCatcher	05/04/00	Bu hafta
Rogue Spear: Urban Operations	Red Storm	07/04/00	Olumlu
Caesars Palace 2000	Interplay	10/04/00	Kazançlı
Colin McRae Rally	Codemasters	12/04/00	Kesinlikle
Tachyon	NovaLogic	14/04/00	Bunu alacağız
Micro Maniacs	Codemasters	15/04/00	Hücum
Ultima Online: Renaissance	Origin	18/04/00	Zamana ihtiyacı var
Dukes of Hazzard	South Peak	18/04/00	Etrafı çevrili
Reach for the Stars	Mindscape	28/04/00	Yıldızlar hazır diyor
Starlancer	Microsoft	28/04/00	Gelecek ay

Thief II — Messiah — Urban Operations — Tachyon

» ***Alien vs. Predator Gold Edition*** bitirilme aşamasına geldi. Önümüzdeki yaz için hazırlanan oyun orijinalin genişletilmiş bir biçimi. *Gold Edition*'da yeni olarak 9 adet bölüm, silahlar, save seçeneği ve cooperative oyun modu bulunuyor.

» Bu haber *The Sims* fanatiklerinin oldukça hoşuna gidecek. Maxis, *www.thesims.com* web sitesinde yüz yaratıcısını hizmete sundu. Bu program sayesine oyunseverler yaratıcılıklarını kullanarak oyunda kullanmak amacıyla değişik yüzler yaratabilecekler. Programın Gold ve Lite olmak üzere iki versiyonu bulunuyor.

» Önceden It Came From the Desert, Rocket Ranger ve Defender of the Crown gibi oyunların arkasındaki firma olan Cinemaware geri dönüyor. Şirketin gerçekleştireceği yeni projeler hakkında şu anda herhangi birşey söylenmiş değil. Bu konudaki gelişmelerden sizleri haberdar edeceğiz.

» Singapur Kültür Bakanlığı ve Sansür Kurulu, *Half Life*'ın satışını şiddet öğeleri içerdiği iddiasıyla yasaklamıştı. Ancak oyunseverler gönderdikleri dilekçeler ve gösterdikleri tepkiler sayesinde iptal kararını geri aldırmayı başardılar. Doğrusu da buydu zaten.

The Conquerors AOE II için hazırlanıyor

Age of Empires serisinin yaratıcısı olan Ensemble Studios'dan Bruce Shelley, *Age of Kings* için tasarladıkları genişleme paketi hakkında bilgiler verdi. *The Conquerors* adındaki pakette 5 ırk ve 4 campaign yer alıyor. Böylece oyundaki toplam ırk sayısı 18'i buluyor. Ancak Shelley yeni ırkların hangileri olduğu hakkında bilgi vermekten kaçınıyor. Ensemble, *The Conquerors*'a bazı yeni harita tipleri eklemeyi de planlıyor. Şirket tarafından verilen bilgiye göre bu haritalardan birisi de Oasis. Oasis'de bütün doğal kaynaklar haritanın merkezinde bulunacak ve oyuncular bu kaynakları ele geçirmek için mücadele edecek.


AOK'de atlar her zaman avantaj sağlamıyor.

The Conquerors'da 18 ırkın kendine özgü teknolojileri olacak. Örneğin Fransızlar baltayı elde ettiklerinde bunu geliştirip düşmanlarına daha çok zarar verebilecekler. Buna ek olarak oyunun arayüzünde de bazı düzenlemelere gidildi. Şimdiye kadar birçok şikayete neden olan çiftlik kurma konusunda oyun severlerin işini kolaylaştıracak özellikler eklendi. Bir yanlış yaptıklarında oyun severlerin tepkisinden bunu daha iyi anladıklarını söyleyen Bruce Shelley, bir sonraki çalışmada yanlışlarını giderecek şekilde çalıştıklarını belirtti.

PCG OYUN TAKVİMİ-TÜRKİYE

Bu aydan itibaren ülkemize oyun getiren şirketlerin verdiği bilgiler doğrultusunda hazırladığımız oyun takvimiyle karşınızdayız. Amacımız yurtdışında çıkan ya da çıkacak oyunların ülkemize ne zaman getirileceğini en güvenilir kaynaklardan bildirmek.

PİYASADA

OYUN	YAYINCI
Action Man	Hasbro
Age of Empires II	Microsoft
Baseball 2000	Microsoft
Basketball 2000	Microsoft
Beetle Crazy Cup	Ersan
Bugs Bunny Lost In Time	Ersan
Civilization II "Test of Time"	Hasbro
Close Combat	Microsoft
Combat Flight Simulator 2000	Microsoft
Driver	Ersan
F1 2000	Aral
Fifa 2000	Aral
Flight Simulator 2000	Microsoft
Football World Manager	Odyssey
Furby	Hasbro
GP 500	Hasbro
Indiana Jones: The Infernal Machine	Ersan
Legacy of Kain: Soul Reaver	Ersan
Le Mans 24 Hours	Ersan
Links Extreme	Microsoft
Links LS 2000	Microsoft
Mech Warrior 3	Hasbro
Midtown Madness	Microsoft
Mission: Impossible	Ersan
NBA Live 2000	Aral
Need For Speed 5 Porsche Unleashed	Aral
Nowhere Land	EnterNet
Nox	Aral
Pong	Hasbro
Prem. League Football Manager 2000	Aral
Rollercoaster Tycoon	Hasbro
Shadow Company	Odyssey
Shadow Man	Ersan
Soccer 2000	Microsoft
Smurfs	Ersan
Start-up 99	EnterNet
Star Wars	Ersan
South Park Rally	Ersan
Tarzan	Ersan
The Next Tetris	Hasbro
The Sims	Aral
Theocracy	Odyssey
Tom Raider: The Last Revelation	Ersan
Tonic Trouble	Odyssey
Toy Story 2	Ersan
Ultima: Ascension	Aral
Wall Street Trader 99	EnterNet

NİSAN 2000

OYUN	YAYINCI
Allegiance	Microsoft
Asheron's Call	Microsoft
Croc 2	Aral
Risk 2	Hasbro
Ultima Online: Renaissance	Aral

MAYIS 2000

OYUN	YAYINCI
Die Hard Trilogy 2	Aral
Euro 2000	Aral
F1 Manager	Aral
Majesty	Hasbro
MotoCross Madness 2	Microsoft
Shogun	Aral
Starlancer	Microsoft
SimCity 3000 World Edition	Aral

AYRINTILI BİLGİ İÇİN

Aral	0212 659 26 73
EnterNet	0212 259 86 17
Ersan	0212 290 24 90
Hasbro	0212 217 12 85
Microsoft	0212 258 59 98
Odyssey	0212 233 10 50

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

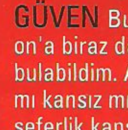
Ofiste bu ay, Quake III Arena ve Unreal Tournament arasında büyük rekabet vardı. Arkadaşlar iki güzel oyun arasında kararsız kalmak çok kötü birşey. Bunun dışında bazı editörlerimiz sabahlara kadar süren Ultima Online seansları gerçekleştirdiler. Diğer oyunlarsa multiplayer ortamında kendilerine pek yer bulamadılar.



BURAK Bu ay her zamanki gibi gene bol bol Ultima Online oynadım. Geriye kalan zamanımı ise Nox' u her karakterle, toplam üç defa bitirmek için kullandım. Nox'un stratejisini bu ay kim yaptı sanıyorsunuz siz ?



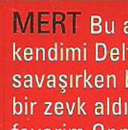
GÜVEN Bu ay biraz Dracula Resurrection'a biraz da The Sims'e göz atacak zaman bulabildim. Ama aklım Faust'ta kaldı. Kanlı mı kansız mı diye sorarsanız, cevabım bu seferlik kansız.



UĞUR Bu ayım Formula One 99 ile geçti. Piyasaya çıkan hemen hemen tüm yarış oyunlarına sahip olduğum ve bitirdiğim için artık çok tecrübeli bir sürücü oldum. Ah birde gerçek bir F1 kokpitine otursam!



MERT Bu ay hiç ummadığım bir şekilde kendimi Delta Force 2'nin siperlerinde savaşırken buldum ve bu işten bayağı da bir zevk aldım. Ama ne var ki şu anda tek favorim Opposing Force.



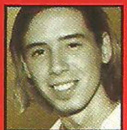
CÜNEYT Bu ay kendimi System Shock 2'ye fena kaptırdım. Ben böyle atmosfer görmedim kardeşim! Bir de yeni GeForce kartımın verdiği gazla Quake III 'ü yeniden keşfediyorum. Ben böyle grafik görmedim kardeşim!



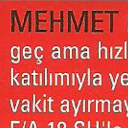
MUSTAFA Warcraft 3'ü beklerken, Quake III Arena ve Unreal Tournament'tan da sıkılmaya başladığım şu günlerde Half Life modları beni oyalamayı başarıyor. Bunların başında ise Counterstrike geliyor.



ÜMİT Bu ay yoğun olarak Tzar: The Burden of The Crown oynadım. Ama Formula 1 sezonunun başlamasıyla Ferrari'nin başına geçip takımı yönetmek için Grand Prix World'e daldım. Sayemde Ferrari ilk yarışı kazandı bile.



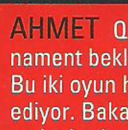
MEHMET Bu ay Ultima Online dünyasına geç ama hızlı bir giriş yaptım. Göksu Bey'in katılımıyla yeniden alevlenen Quake III'e ise vakit ayırmaya devam ediyorum. Son olarak F/A 18 SH'le de biraz zaman geçiriyorum.



CEM Aslına bakarsanız bu ay oyunlarla çok fazla ilgilenemedim. Ama zaman buldukça Football World Manager 2000'de şampiyonluk peşinde koştum. CM3'den sonra beni uzun süre oyalamayı başardı.



AHMET Quake III Arena ve Unreal Tournament beklentilerimi gerçekten karşıladı. Bu iki oyun hala beni meşgul etmeye devam ediyor. Bakalım Duke Nukem Forever çıkana kadar bu bağımlılık devam edecek mi?



Top 50

Bu ay listemizde olağanüstü aylardan biri yaşanıyor. Gelen oylarınız sayesinde *Age of Empires II* 50 puan sınırının üstüne çıktı. *Larry 7* ve *Thief Gold* hızlı yükselişine devam etti. Listemizin sıkı takipçileri puanların genellikle bu sınırı aşamadığını iyi bilirler. Lütfen bize oylarınızı gönderirken oyunların ismini açıkça belirtin ki emeğiniz boşa gitmesin. Ayrıca tek başınıza 20-25 oy göndererek sevdiğiniz oyunu listede yükseltmeye çalışmanız bir yere kadar etkili olsada sonuçta listemiz objektif olmak ve genel beğeniyi yansıtmak durumunda olduğundan oylarınızın yanlızca bir bölümünü dikkate alıyoruz. Size birde duyurumuz var. Bu aydan itibaren bize oy gönderen okuyucularımız arasından bir şanslı kişiye sürpriz hediyeler vereceğiz. İşte bu ayki listemiz.

Aksiyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Half Life: Opposing Force (Sierra)	50	94
2.	●	Quake III: Arena (id)	49	80
3.	▲	Half Life (Sierra)	48	97
4.	▲	Thief Gold (Eidos)	37	-
5.	▼	Unreal: Tournament (GT Interactive)	36	92
6.	▲	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	29	90
7.	▼	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	23	85
8.	▼	Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos)	22	70

Adventure Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	▲	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra)	25	84
2.	●	Omikron (Eidos)	19	74
3.	▲	Outcast (Infrogames)	16	90
4.	▲	Sanitarium (ASC Games)	16	89
5.	▼	Gabriel Knight 3 (Sierra)	15	80
6.	●	Broken Sword (Virgin)	8	82
7.	▲	Grim Fandango (Lucas Arts)	8	91
8.	▼	Faust (Cyro)	4	75

FRP Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	NOX (Westwood)	36	89
2.	●	Silver (Infrogames)	25	81
3.	▲	System Shock 2 (Electronic Arts)	24	95
4.	▼	Planescape: Torment (Interplay)	21	93
5.	●	Diablo (Blizzard)	21	90
6.	▼	Fallout 2 (Interplay)	18	89
7.	▼	Revenant (Eidos)	15	71
8.	▼	Baldur's Gate (Interplay)	11	94

Spor / Yarış Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Fifa 2000 (EA Sports)	44	90
2.	●	NBA Live 2000 (EA Sports)	41	76
3.	●	Driver (GT Interactive)	33	78
4.	●	NFS IV (Electronic Arts)	31	78
5.	●	Midtown Madness (Microsoft)	29	90
6.	●	Fifa 99 (EA Sports)	27	-
7.	●	Re-volt (Acclaim)	23	88
8.	●	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	18	91

Strateji Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Age Of Empires II (Microsoft)	53	94
2.	●	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	36	73
3.	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	24	89
4.	▼	Homeworld (Sierra)	23	93
5.	▲	Worms Armageddon (Microprose)	20	90
6.	▼	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	20	84
7.	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	19	89
8.	▲	C&C: Red Alert (Westwood)	14	91

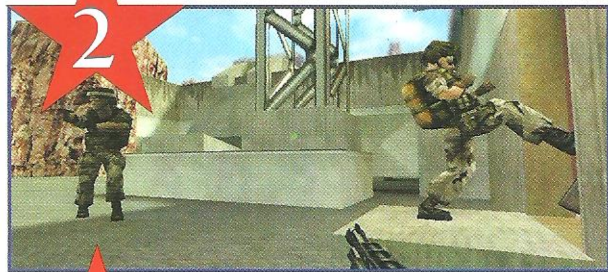
Simülasyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	The Sims (Electronic Arts)	40	96
2.	●	Descent III (Interplay)	26	93
3.	●	Freespace II (Interplay)	22	93
4.	▼	Jane's F/A-18 (Jane's)	20	93
5.	▼	Jane's USAF (Jane's)	18	85
6.	●	Falcon 4.0 (Microprose)	9	95
7.	●	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	7	72
8.	●	Apache Havoc (Empire)	5	79

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	▲	Age Of Empires II (Microsoft)	ST	53	94
2	▼	Half Life: Opposing Force (Sierra)	AK	50	94
3	●	Quake III: Arena (id)	AK	49	80
4	▲	Half Life (Sierra)	AK	48	97
5	▲	Fifa 2000 (EA Sports)	SY	44	90
6	▲	NBA Live 2000 (EA Sports)	SY	41	76
7	–	The Sims (Electronic Arts)	SM	40	96
8	▲	Thief Gold (Eidos)	AK	37	-
9	▼	Unreal: Tournemant (GT Interactive)	AK	36	92
10	–	NOX (Westwood)	FRP	36	89
11	▲	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	ST	36	73
12	▼	Driver (GT Interactive)	SY	33	78
13	●	NFS IV (Electronic Arts)	SY	31	78
14	●	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	AK	29	90
15	▲	Midtown Madness (Microsoft)	SY	29	90
16	▲	Fifa 99 (EA Sports)	SY	27	-
17	▼	Descent III (Interplay)	SM	26	93
18	▲	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra)	AD	25	84
19	▲	Silver (Infrogames)	FRP	25	81
20	▲	System Shock 2 (Electronic Arts)	FRP	24	95
21	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	24	89
22	▼	Homeworld (Sierra)	ST	23	93
23	▼	Re-volt (Acclaim)	SY	23	88
24	▼	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	23	85
25	▼	Freespace II (Interplay)	SM	22	93

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	▼	Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos)	AK	22	70
27	▼	Planescape: Torment (Interplay)	FRP	21	93
28	▲	Diablo (Blizzard)	FRP	21	90
29	▼	Jane's F/A-18 (Jane's)	SM	20	93
30	▼	Worms Armageddon (Microprose)	ST	20	90
31	▼	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	ST	25	85
32	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	19	89
33	▼	Omikron (Eidos)	AD	19	74
34	▲	Legacy of Kain (Eidos)	AK	19	-
35	●	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	18	91
36	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	18	89
37	▼	Jane's USAF (Jane's)	SM	18	85
38	●	Mechwarrior 3 (Microprose)	AK	17	86
39	●	Outcast (Infrogames)	AD	16	90
40	▲	Fleet Command (Jane's)	SM	16	89
41	▲	Sanitarium (ASC Games)	AD	16	89
42	▼	Gabriel Night 3 (Sierra)	AD	15	80
43	▼	Revenant (Eidos)	FRP	15	71
44	●	C&C Red Alert (Westwood)	ST	14	91
45	▼	Pharaoh (Sierra)	ST	14	79
46	▼	Swat 3: Close Quarters Battle (Sierra)	AK	13	88
47	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	11	94
48	▼	Seven Kingdoms II (Enlight)	ST	11	90
49	●	Jagged Allience 2 (Talonsoft)	ST	11	74
50	–	Delta Force 2 (Nova Logic)	AK	10	74

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simülasyon

Kendi Quake'ini Kendin Yap

*Hiç, oynadığınız bir 3D aksiyon oyununa bakıpta daha iyisini yapabileceğinizi düşündünüz mü? Eğer cevabınız "Evet" ise, artık meydan size kalabilir. Piyasada ücretsiz olarak bulabileceğiniz ve kullanması çok da zor olmayan programlar sayesinde artık siz de **Quake, Unreal** ve **Half-Life** gibi oyunlara "ev yapımı" bölümler ve genişlemeler ekleyebilir ve Internet'te hızla büyüyen bu değişim dünyasında adınızı herkese duyurabilirsiniz. Sahip olmanız gereken tek şey biraz hayal gücü... Biz de size bunu sağlamak için, Valve, Epic Games ve Legend Entertainment'ın tasarım guruları ile görüştük.*

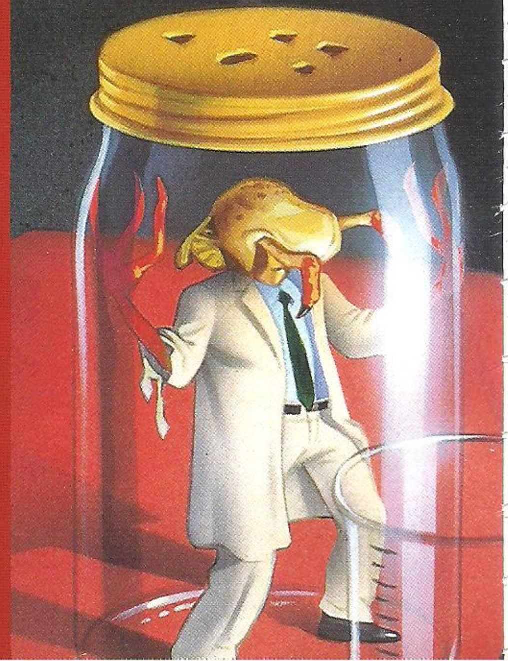
3D aksiyon oyunlarının dünyasında, oyun dizaynlarını yapan programcılar (aslında sanatçılar!) bir oyunun A'dan Z'ye bütün bölümlerine hakimdir. Onlar, aynı anda iç mimar, ses ve ışık mühendisi, koreograf ve kameraman olabilirler. Onlar, oyunlarda gördüklerinizi, bazen de göremediklerinizi kontrol ederler. Onlar, pek çok efekti ve göz aldanmalarını hesaplayarak, görsel ziyafetleri çok daha etkileyici bir hale getirirler ve eğer tüm bunların sonunda sizi etkileyemezlerse, işlerini iyi yapamamışlar demektir. İyi bir oyun yapmak, 3. Boyut hakimiyeti, biraz sanatsal yetenek, zaman ve hız bilinci ve en önemlisi de, oynayana zevk verecek bir takım orijinal fikirlere sahip olmak ile mümkün olabilir. Bu ay, tüm bu yeteneklere sahip olduklarını kanıtlamış olan oyun programcıları ile görüştük ve 3D oyun dünyasının derinlikleri hakkında bilgi topladık. Eğer bu konuya ilginiz, zamanınız ve yeterli kaynaklarınız varsa, bu yazı tam size hitap ediyor.

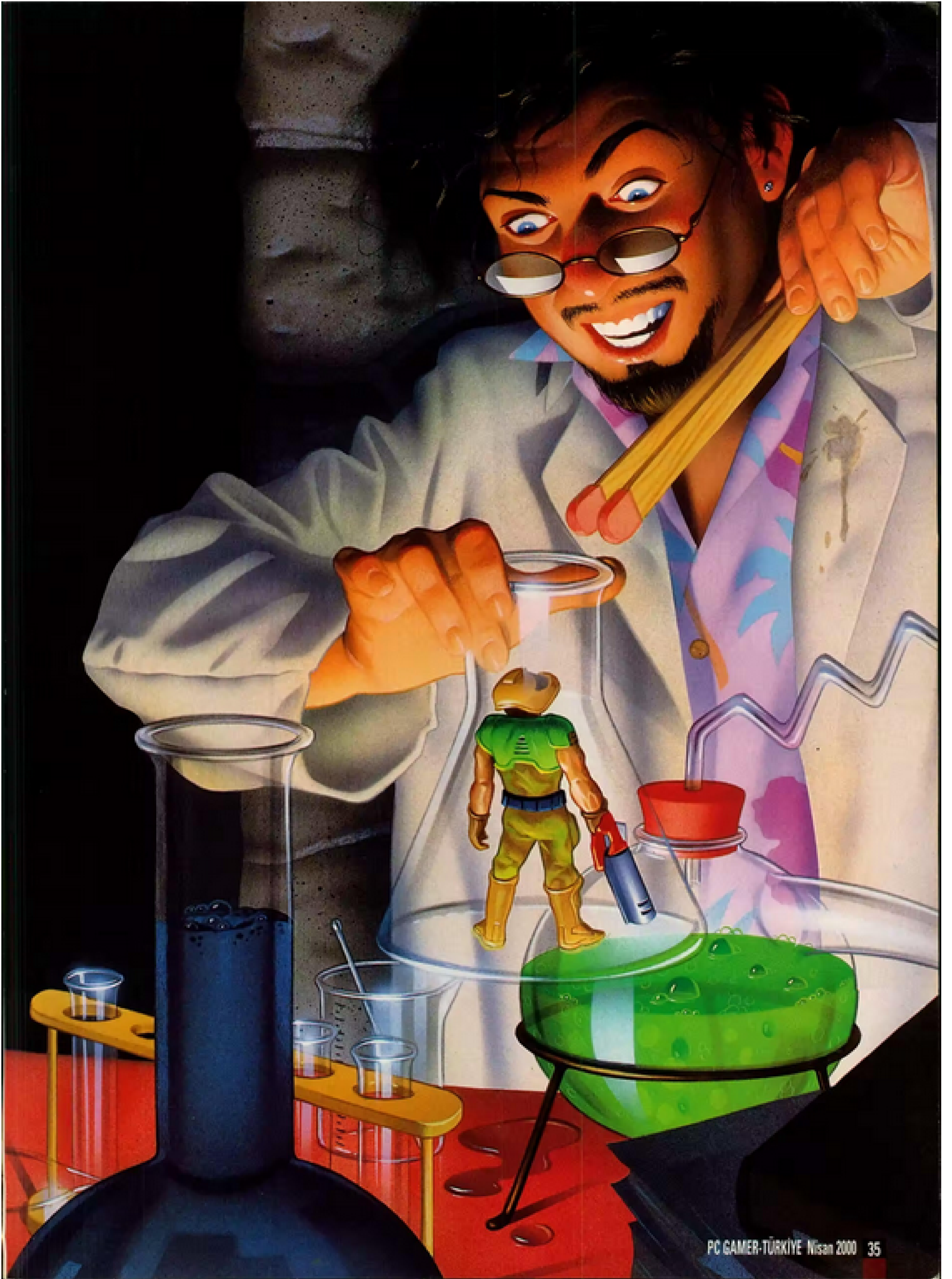
A-B-C

Oyun dünyasını, futbol dünyasına benzetebiliriz. Bu dünyada da amatörler, profesyoneller, iyi takımlar, kötü takımlar, kulüp başkanları, transfer avcıları ve taraftarlar vardır. Ayrıca "tesis yok" diye sızlanan ve keşfedilmeyi bekleyen yetenekler de bu dünyanın en önemli unsurlarından birisini oluşturur.

Hepimizin bildiği gibi, bir oyunun en iyi değerlendirmesini oyunu oynayan kişi yapabilir. Bir oyunu ne kadar uzun bir süre oynamışsanız o kadar çok beğenmişsiniz demektir. Unreal Tournament'in tasarımcısı Cliff Bleszinski'nin profesyonel kariyeri, sizin bizim gibi sıkı oyuncuların hayatı ile büyük bir paralellik taşıyor. "Ben okul yıllarında boş bulduğum her zamanı, Apple IIc bilgisayarımda, Basic ve bir takım yardımcı programlar kullanıp oyun yapmaya çalışarak değerlendirirdim. Ayrıca elimde bulunan tüm oyunların da nasıl programlandığını araştırmak ve kendimi de bu şekilde geliştirmek için saatlerce odamdan çıkmazdım" diyor Bleszinski. Buradan aileleri kendilerinden şikayetçi olan oyunculara şunu söyleyelim: Siz aslında araştırma yapıyorsunuz. Bunu onlara sık sık hatırlatın.

Bu yazıyı okumaya başlamadan önce şu uyarımızı dikkate alın: bir oyun için level tasarımı yapmak, herkes için kolay olmayabilir. Profesyoneller dahi oyun tasarımları sırasında pek çok hayal kırıklıkları ve sinir bozan arızalar ile karşılaşıyor. Bu durumda siz de kilitlenen makinelere ve uykusuz gecelere hazırlıklı olun. Ama tüm bunları baştan kabul eden ve bu renkli dünyada kaybolan çok sayıda amatör level tasarım grupları var ve bunlarla her konu hakkında fikir alış verişinde de bulunabilirsiniz. Evet, herşey tamamsa artık başlayabiriz...






ODYSSEY
entertainment



SINGLE MI? MULTI MI?

Bir level tasarlarken ilk karar vermeniz gereken şey, level'in tek oyuncu için mi, yoksa çok oyuncu için mi dizayn edileceğidir. Bu konuda Blezszinski şöyle söylüyor: "Single-player bir harita yapmak oldukça zor bir iş ve alacağı zaman da üç hafta ile üç ay arasında olabilir. Multiplayer bir harita yapmak için gereken zaman ise, aksiyonun yoğunluğuna göre değişir. Sadece deathmatch için yapılacak bir level bir haftada bitirilebilirken, ayrıntılı bir Capture the Flag veya Assault level'i bir ay sürebilir."

Hele ki oyundaki "shock points" özelliği taşıyan bölgeleri de kapsayacaksanız sanatsal yeteneğinizi de konuşturmak durumunda kalacaksınız. Shock points, *Half-Life* da sık sık yaşadığımız, aniden gelişen olaylar zinciri için kullanılan ve şu anda oyun dünyasında artık standart haline gelmeye başlayan bir kavram.

Single-player modu tasarlamak daha zor denilse bile, deathmatch modu tasarlamanın da çok kolay olduğu sanılmasın. Bir deathmatch haritasının kalitesini, 3D dizayn, akıcılık ve sıkı bir test aşaması belirler. Ayrıca *Quake III Arena* ve *Unreal Tournament*'ın da gelmesiyle, Bot dizaynının da üst seviyede olması gerektiği şartı, bu işle uğraşanlara ek bir uğraş daha çıkaracak. Çünkü online olarak çok eğlenceli olan bir harita, single-player modundaki kötü Bot'larla çekilmez olabiliyor.

Her ne kadar tasarladığınız bir level'in size özel kalmasını istemek en doğal hakkınız olsa bile, bazı şeylerin daha da iyi olabilmesi için "eserlerinizi" başkalarının eleştirilerine de sunmanız gerekiyor. Bu amaçla bir araya gelmiş pek çok grup var ve bu gruplar oyun firmalarının gözdesi olacak gibi görünüyor. "Oyun tasarımlarının geleceği de işte bu kooperatif çalışmalar ile renklenecek" diyor *Unreal Tournament*'in tasarımcısı Bleszinski.

PARÇALARI BIRLEŞTIRIN

Şimdi işe koyulabiliriz. *Unreal Tournament* için UnrealEd'i, *Half-Life* için *WorldCraft*'ı, *Quake III* için Q3Radiant'ı yükleyin. Bu işlem, piyasaya kafa tut-

İŞTE İHTİYACINIZ OLAN PROGRAMLAR

QUAKE III İÇİN Q3RADIANT

Id Software bu level dizayn programını, *Quake III* içinde vermedi, ama siz bu programı Intrenet'ten ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Bu iş için gideceğiniz adres: www.quake3arena.com Ayrıca www.quake3-mods.net sitesinde de pek çok yararlı doküman ve yardımcı program bulabilirsiniz.

UNREALED

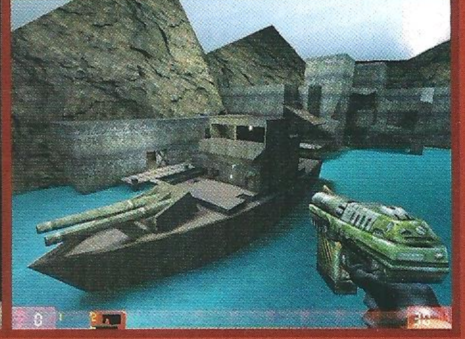
Eğer elinizde *Unreal* veya *Unreal Tournament* CD'si varsa, UnrealED programına sahipsiniz demektir. Ayrıca daha fazla bilgi ve patch dosyaları için, *http://unreal.epicgames.com/*. adresine de bir göz atabilirsiniz.

WORLDCRAFT

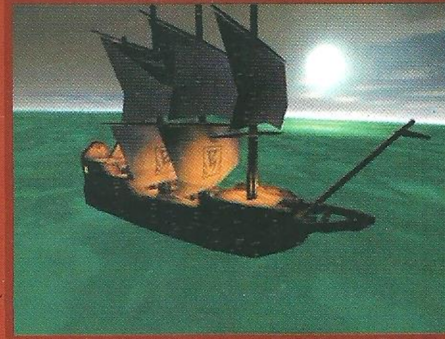
***Half-Life*'ın editör programı da Nisan CD'sinin içinde yer alacak. Ama daha fazlasını istiyorsanız, http://halflife.gamedesign.net adresine de mutlaka bir uğrayın.**

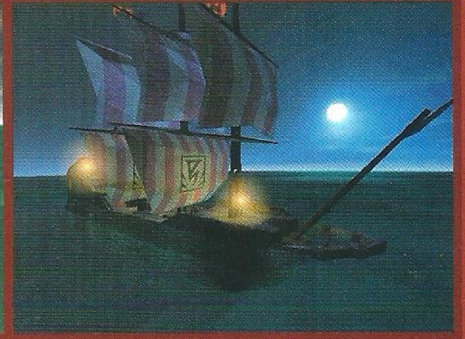
UNREAL TOURNAMENT ÖNCESİ ve SONRASI





FRIGATE Shane Caudle'nın haritası, ışıklandırmanın oyun üzerinde ne denli etkili olduğunu açıkça gösteriyor. Oyunun orijinal haritasında olaylar karanlık içinde yer alıyor ve bu durumda takımların birbirlerini görmeleri de zor oluyordu. Caudle, dokuları da değiştirerek, gözlerimizin daha az yorulmasını sağladı.





GALLEON Pancho Eekels tarafından yapılan bu harita da pek çok değişimlerden sonra bu son halini aldı. Eekels'e göre bu level'in orijinal dizaynı yeterince etkileyici değildi ve gerçeklik hissinden de uzaktı. Ama şimdi eklenen mavi ışıklar ve ayın doğması efektleri ile, çok daha "romantik" bir savaş meydanı ortaya çıkmış.





FRACTAL Dave Ewing'in haritası ilk başlarda, içerdiği kırmızı-mavi kontrastlar yüzünden çok şatafatlı bulunmuştu. Bu son versiyonunda ise kırmızı yerine sarı konturlar kullanılarak sorun çözülmüş. Bleszinski diyor ki: "Level tasarımcıları dekoratörler gibidir. Ama asla evinizi onlara dizayn ettirmeyin."



manız için yapmanız gereken işlerin ilki. Tasarıma başlamak için iki yolunuz var. Birincisi, kağıt üzerinde plan yapmak. Hayalini kurduğunuz mimarinin planını kafanızda yapın ve çizgi film sanatçısı gibi her aklınıza geleni kağıda dökmekten çekinmeyin. Bu çizimleri yaparken mouse'a dokunmayı dahi düşünmeyin. Ama aklınızdaki fikre de tamamen kapılmayın ve değişikliklere her zaman şans tanıyın. Unutmayın, iyi bir level haritası pek çok değişimden geçerek oluşur. İkinci yol ise "Freestyling" olarak tarif edilebilir. Bu yol biraz daha risklidir, çünkü önceden bir plan yapmadığınız için, olayların akışını, level'i dizayn ederken hesaplarsınız. Sonuç olarak belki daha az yorulabilirsiniz ama eğer level sonunda bir takım dengesizlikler ve tutarsızlıklar olursa başınız biraz ağrıyabilir. Hepimizin sevdiği *Unreal*'in ilk versiyonu bu tarz bir dizaynla yapılmıştı. Bu konuda Bleszinski şöyle bir açıklama yapıyor: "Geçmişte takım olarak tüm tasarımları serbest stilde yapıyorduk. Oyunlarımızın tümündeki sanatsal elementler programcılarımızın eserleriydi. Ama bundan böyle büyük bir değişiklik yapacağız ve artık sanatsal tasarımcılar ile programcılarımızı ortak olarak çalıştıracağız ve ortaya daha etkili oyunlar çıkaracağız."

Wheel of Time'ın tasarımcısı Scott Dalton, Legend Entertainment'daki takımının çalışmalarını şöyle tarif ediyor: "Biz tasarımcılar olarak bir oyunun tüm senaryosunu, oyuncunun neler görebileceğini ve nerede durabileceğini bilmek zorundayız. Oyunun tasarımı sırasında pek çok oda ve koridor örneklerini inceledik. Bu işten sorumlu mimarımız, bize kullanabileceğimiz tipteki mekanların çeşitli ayrıntılarını ve fotoğraflarını gösterdi. Gerçek ölçekler üzerinde çalışmamız sayesinde texture tasarımcılarımız, hiç görmedikleri halde oyundaki mimari üzerinde düzenlemeler yapabildiler. Biz de, level tasarımcısı ile texture tasarımcısı arasında oyunun haritalarını dolaştırarak en uygun sonuçları almaya çalıştık."

İyi bir level için bir miktar zamanınızı da test ve rötuşlar için ayırmalısınız. "Pek çok amatör tasarımcının yaptığı en büyük hatalardan birisi de, hiç rötuş yapmadan bir level'i kullanıma sunmaktır. Oysa küçük gibi görünen ayrıntıları düzenlemek, ışıklandırmaların son ayarlarını kontrol etmek ve geometrik detayları test etmek gibi işler, iyi bir level ile vasat bir level'i birbirinden ayıran etkenlerdir." diyor Scott Dalton. Bleszinski'de bu fikre katılıyor ve ayrıca şu konuya da dikkati çekiyor: "Amatör tasarımcılar kesinlikle eleştirilere kulak vermeli ve asla kendi fikirlerinde çok inatçı olmamalıdırlar. Başkalarının görüşleri ve eleştirileri sayesinde kendilerinin farkedemedikleri hataları farketme ve düzeltme şansına sahip olurlar ki bu da gelişmenin ana şartlarından birini oluşturur. Bunu yapmanın en

DEHŞETİN TASARIMI

BİLMENİZ GEREKEN DETAYLAR

Hem *Quake* hem de *Unreal*, closed-surface-geometry (CSG) adı verilen bir teknik kullanıyor. Bu tekniğin diğer bir adı da Brushes (fırçalar). Brush'ları tıpkı Lego parçaları gibi düşünün. Onlarla pek çok farklı şekilde objeler dizayn edebilirsiniz. Bir oda içinde bulunacak objeleri tasarladıktan sonra üzerlerine tıpkı duvar kağıdı döşer gibi doku (texture) kaplayacaksınız.

Genel olarak *Quake* ve *Unreal level*'i dizayn etmek "eksiltmelere" dayalı bir mantığı kullanır. Bu tekniğin adı Boolean Transformations'dur. Ama biz kolay anlaşılsın diye bu tekniğe Carving (kalıp çıkarma) tekniği diyeceğiz. Bu şekilde istemediğiniz ayrıntıları kesip atma, istediklerinizi de şekillendirme şansına sahipsiniz. Örneğin: bir duvar üzerine bir kapı yapmak için, duvar boyunda bir brush yapıp, istediğimiz açıya göre duvarın üzerine yerleştirip, Carve komutu verirsek, istediğimiz boydaki bir kapı duvarın içinden "kesilip çıkarılarak" ortaya çıkar.

Quake ve *Unreal* haritalarının en büyük farkı, *Quake*'in haritaya "boş", *Unreal*'in ise "dolu" brushlar ile başlamalarıdır. *Quake*'de brush eklerken, *Unreal*'de brush çıkartmak durumundasınız.



Tabii ki ilk başlarda çok iyi Quake level'ları yapmayı düşünmeyin. Bu zamanla olacak bir şey. Ama işi kaptığınız andan itibaren kullanacağınız özel efektler ile pek çok arkadaşınızı şaşırtabileceksiniz.

DÜZENLEME

UnrealED'in en önemli artılarından birisi de, düzenleme işlemlerini çok hızlı olarak yapmasıdır. Bir deathmatch haritasını düzenlemek neredeyse bir dakika gibi inanılmaz bir sürede bitiyor ve istediğiniz bir değişikliği oyun içinde görme şansına da sahipsiniz. Quake ve WorldCraft ise biraz daha komplike yollardan gitmenizi gerektiriyor.

QBSP

Bu program, WorldCraft'ta yapılan ve MAP uzantısına sahip haritaları, *Quake* ortamına aktarmak için geometri ve data çevirimlerini BSP formatına dönüştürür. Bu dönüşüm işlemi oldukça hızlı bir şekilde gerçekleşebilir.

VIS

Bir 3D shooter için en önemli özelliklerden birisi de "Frame rate" adı verilen performans ölçüsüdür. VIS ise level'iniz için, bir sinema akıcılığı ile bir slayt gösterisi arasındaki farkı oluşturacak derecede önemli bir araçtır. *Quake*'in kullandığı Visible Information Set sistemi, oyuncunun açısına göre haritadaki hangi alanların görünüp, hangilerinin görünmeyeceğini hesaplayan bir programdır. Ancak bu program, haritanızın detayları ve VIS'in ayrıntı ayarlarının yüksekliği oranında değişen sürelerde işlemleri tamamlayacaktır. Bazen işlemler birkaç saate kadar uzayabilir.

LIGHT/QRAD

LIGHT veya QRAD olmadan bir *Quake* haritasındaki tüm dokular sahip oldukları en üst seviyedeki aydınlık oranları ile ve ışık efektsiz olarak görünürler. LIGHT, ışıkların yerlerini (ve ışık yayan dairesel dokuları) saptayarak bir Lightmap-ışık haritası oluşturur. Lightmap, birkaç yarı-transparan kaplamadan meydana gelir ve parlak dokuların üzerine uygulanarak loş ışık veya gölge efektlerini oluşturur. LIGHT'da tıpkı VIS gibi ayrıntılı ve uzun süren bir çalışma şekline sahiptir ve çalışma süresinin uzunluğu, kalitesi ile doğru orantılıdır.

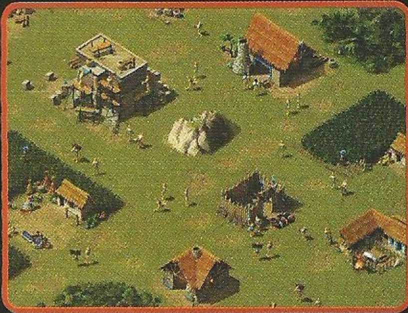
Bizim tavsiyemiz, QBSP, VIS ve LIGHT'ı ilk başlarda en az ayrıntı ile çalıştırmanız ki bu sayede oyuna çok daha iyi hakim olabileceksiniz. Ama ilelemeler sağladıkça, VIS ve LIGHT ayarlarını biraz daha komplike işlemler için arttırabilirsiniz. Eğer kendinizi tamamen hazır hissediyorsanız VIS ve LIGHT ayarlarını en üst seviyelerde kullanarak level'inizi çok daha gerçekçi ve etkileyici bir şekle sokabilirsiniz. Ama bu sırada Frame rate oranınızı da sık sık kontrol etmek zorunda olduğunuzu hatırlatalım. Yoksa yaptığınız level sadece NASA'nın bilgisayarlarında oynanabilir. Unutmamanız gereken bir nokta da VIS işlemleri için, tek lüksü PII 400 olan extra bir bilgisayarın çok işinize yarayacağıdır, aksi halde bilgisayarınızı uzun saatler boyu meşgul edebilirsiniz.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

THEOCRACY

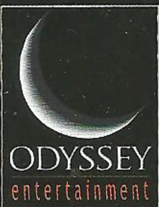
~~30$~~ DEĞİL SADECE 15[99]$ KDV DAHİL

İSPANYOL İSTİLACILARIN SALDIRILARINA KARŞI KOYUN VE TARİHİN AKIŞINI DEĞİŞTİRİN









Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ÇOK GENİŞ KARAKTER SEÇİMİ
KEŞFEDİLECEK VE ELE GEÇİRİLECEK 42 BÖLGE
KULLANILACAK 9 DOĞAL KAYNAK
50 FARKLI BİRİM
HER BİR BİRİMİN 7 DEĞİŞİK YETENEĞİ
15 FARKLI KAHRAMAN
USTALAŞILACAK 30 BÜYÜ

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Philos laboratories

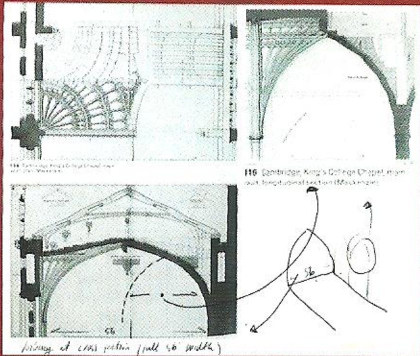
Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında



KENDİ QUAKE'İNİ KENDİN YAP

THE GOLDEN RATIO

Eski Yunanlı mimarların bulduğu 1:1.618'lik kavram, The Golden Ratio olarak anılır ve önemli bir mimari kavramdır. Legend'in tasarımcılarından Scott Dalton, *Wheel of Time*'da bu kavramı sıkça kullandığını söylüyor: "Yunanlılar bu formüle dayalı yaptıkları mimari eserler ile pek çok estetik anıt bırakmışlar. Ben de bu formülü level tasarımlarımda kullanarak aynı estetik anlayışını *Wheel of Time*'da da yaşatmaya çalıştım."



Legend Entertainment'in tasarımcıları, Wheel of Time'daki mekanların gerçekçilik hissini yaratmasına yardımcı oldular.

PEKİ YA SKIN'LER?

Eğer komple bir level'i tasarlamaya zamanınız yoksa, "skin" tasarımları ile uğraşabilirsiniz. Skinler 3D karakterlere "giydirilen" bir çeşit elbise gibi düşünülebilir ve aslında bunlar doku (texture) dosyalarından ibarettir. Eğer Quake motoruna sahip bir oyun oynuyorsanız, tek yapmanız gereken doğru skin dosyalarını (TGA veya PCX uzantılı.) bulmak ve PAK dosyası içinden çıkarmak. Bu işi de Winzip, QPed veya PakExplorer gibi programlarla rahatlıkla yapabilirsiniz. Bu işlemden sonra favoriniz olan Paint programlarından birisi ile seçtiğiniz skin'i incelemeye başlayabilirsiniz. İlk iş olarak basit bir takım değişiklikler yapabilirsiniz (Quake'deki Bot'lara komik yüz ifadeleri eklemek gibi). Bu işe alıştıkça daha zor şeyler yapmaya çalışın. Mesela Gordon Freeman'ın yüzünü, kendi yüzünüz ile değiştirmek gibi. Ama yine de ilk skin'lerinizi yaparken bir takım şekil bozuklukları ile karşılaşabilirsiniz. Bunu atlatmanın tek yolu sabırla deneme-yanılma yapmak olacaktır. Piyasada bulunan pek çok ileri modelleme görüntüleyicileri ile her defasında oyunu yüklemeye gerek olmaksızın yaptığınız skin'leri inceleme şansına sahip olabilirsiniz. Özellikle *Half-Life*, *Unreal Tournament* ve *Quake III* gibi oyunların editörlerinde çok daha serbest çalışma şansına sahip olacaksınız.



Quake III'de bir mod yapmadan önce birkaç skin yapmak, iyi bir antrenman olabilir.

iyi yolu da, birkaç arkadaşınızı, çalışmalarınız için "Beta Tester" olarak görevlendirmektir."

DENEME, DENEME

Half-Life'ın başarısındaki en önemli etkenlerden birisi de, oyunu test eden kişilerin görüşlerine yer verilmesi ve bu doğrultudaki gerekli görülen değişikliklerin hemen uygulamaya geçilmesi idi. Dario Casali şöyle diyor: "Oyunu test eden kişi ile birlikte saatlerce oturdum ve bir level'daki bir bölümü tam elli kez geçmeye çalıştığını ama başaramadığını görünce, o bölümü daha kolay yapmaya karar verdim. Böylesi bir oyunda, her bölüm için en az yüz kadar ayrıntı test sonuçlarına göre yeniden düzenleniyor."

Casali'ye göre, bir level'daki tüm ayrıntıları test aşamasından sonraya bırakmak daha mantıklı. Çünkü test için en önemli konu, haritadaki akışın ve ilerlemenin nasıl olduğudur. "Bir haritayı testten önce mükemmelleştirmenin hiç bir anlamı yok. Önce gideceğiniz hedefi başkaları anlayabiliyor mu, ona bakmak gerek. Eğer yaptığınız bir level'i sadece siz çözebiliyorsanız, bu çok önemli bir handikaptır. Önemli olan, herkesin, yaptığınız haritayı anlayabilmesi ve kullananbilmesidir. Testin en büyük hedefi de zaten budur."

Son aylarda Internet'te bazı oyun test grupları oluştu (arka sayfadaki kutuya bakın). Bu küçük gruplara yaptığınız çalışmaları göndermek başlangıç için yararlı olabilir. Bu konuda Dalton: "Bir amatör olarak yaptığınız işi, yine bir amatöre göstermek iyi bir fikir alış verişi olabilir" diyor.



DETAYLAR

Bir first-person shooter'ın iskeletini vertex ve poligonlar oluşturur. Bu parçaların birleşimi ile meydana getirilen objeler ve mekanlar, hem bu dünyanın hem de diğer hayal alemlerinin yapılarını oluşturur. Bu mekanların inanılabilir olmasını sağlayan faktörler ise ışıklandırma ve dokulardır. Ancak bu iki özelliği de, level sonuna doğru kullanmanız gerektiğini hatırlatalım. Çünkü her türlü yapısal ve görsel detaylardan önce, level'in oynanabilir olması üzerinde öncelikle durulmalıdır. Pek çok oyun tasarımcısı, detaylandırmadan önce haritadaki oynanabilirlik ve hız üzerinde durur. Bu konuda Bleszinski bakın ne diyor: "Işıklandırma efektleri için en uygun zaman, haritanın, mimari olarak bitmeye yakın olduğu zamandır. Eğer bu işe daha önce kalkışırsanız, hem kritik oyun ayarlarını yapmayı hem de mimarideki düzenlemeyi zorlaştırırsınız. Aslında iyi bir mimari ışıksız bile etkileyici görünebilmelidir. Son olarak bunun üzerine ışıklandırmaları eklerseniz, işte o zaman profesyonel sonuçlar elde edebilirsiniz."

Amatör tasarımcıların karşılaştığı en büyük handikaplardan birisi de, sınırlı sayıda doku (texture) kullanmak zorunda olmalarıdır. Ama bunun bir çözümü var. Eğer biraz sanatsal yeteneğiniz varsa, kendiniz doku tasarlayabilirsiniz. Bleszinski kendisini asla bir sanatçı olarak görmüyor ama *Unreal Tournament*'in diğer tasarımcıları çok meşgulken, Photoshop'ta ürettiği dokular çok işlerine yaramış: "Eğer takımınızdaki level tasarımcısı, kendi dokularını da tasarlayabiliyorsa, o zaman çok değerli bir arkadaşa sahipsiniz demektir" diyor.

SESİNİZİ DUYURUN !

Oyun endüstrisinin en iyi programcılarının büyük bir bölümü, Internet üzerinde çalışan "eleman kiralama" şirketleri sayesinde bulunmuştur. Bu kişiler sayesinde, pek çok oyunda bizleri kendine hayran bırakan muhteşem level'lar üretildi. Siz gerçekten iyi bir level tasarlarlarsanız, eninde sonunda birkaç kişinin ya da firmanın gözüne girmeniz kaçınılmaz olur. Ama bu nasıl başarılabilir? Bleszinski'ye kulak



Wheel of Time'ın tasarımcıları ve programcıları, tüm level tasarımlarını, daha yapım aşamasındayken birbirlerine danışarak ve notlar alarak oyuna yakışır bir hale getirmeyi başarmışlar.

TEST MERKEZLERİ

Yaptığınız haritayı görücüye çıkarmadan önce son bir kontrol ettirmek istemez misiniz? Aşağıdaki siteler Half-Life haritalarınız için size son derece büyük destek sağlayabilir.

3DMR TESTING ZONE

http://3dmr.gamedesign.net/testing/

HALFLIFE DEPT. OF ENGINEERING

http://doe.lowlife.com/halflife/

verin: "Gizemli bir harita yapmak bu iş için en iyi yoldur. Daha önce yapılmamış veya bir oyunda "ben olsaydım şöyle yapardım" dediğiniz bir takım orijinal fikirlerinizi ortaya koyun ve çalışın. Unutmayın ki iyi bir oyuncu, kesinlikle potansiyel bir oyun tasarımcısının yeteneğine sahiptir. Yapacağınız en önemli şey, daha önce denenmemiş ayrıntıları bulabilmektir."

Casali'de bu fikre katılıyor: " İnsanlar her zaman işin kolayına kaçıyor ve daha önce yapılanı, basit birkaç değişiklik ile yeniden ortaya çıkarıyor. Ama bu endüstrinin değişmez bir kanunu vardır ve her zaman için farklı olan ilgi çeker. Kendinizi ispatlamak için mutlaka orijinal bir şeyler bulmalısınız. Bu sandığınız kadar zor bir şey değil."

İlgi çekmenin bir başka yolu da, amatörler tarafından yapılmış olan modlar için level tasarlamaktır. Zaten oyuncuların tasarlamış olduğu bir level'a, bir başka oyuncunun ek yapması çok ilginç olabilir. Action Quake, Counter-Strike, Team Fortress ve Rocket Arena bu tip modlardan en ünlü olanları. Siz de orijinal bir yaklaşım ile (mesela sadece Railgun kullanılan bir *Quake III* modu!) kendi modunuzu dünyaya duyurabilme şansına sahip olabilirsiniz.

Oyun dünyasının ünlü isimleri, amatör bir tasarım grubu içinde çalışmanın da çok etkili olduğunu söylüyorlar. (Tıpkı Metallica'nın ilk çalışmalarını garajda yaptığı gibi). Bu sayede küçük bir şirket tutarlılığı ve yardımlaşması ile çok daha etkileyici sonuçlar alıncağını düşünüyorlar. Örneğin Scott Dalton, Japonya'da yaşarken yaptığı ilk işi olan *Quake II* Zerstörer modu ve bunu takip eden birkaç mod tasarımından sonra, Legend Entertainment'in dikkatini çekerek, Amerika'ya davet edilmiş ve *Wheel of Time* için genel harita tasarımcısı olarak işe alınmış. Japonya'da kendisi ile birlikte çalışan diğer amatör Brandon James ise aynı yolu takip ederek Id Software'de işe başlamış. Bleszinski'nin hikayesi de farklı değil. O da, yaptığı bir Windows oyunu ile Epic'in dikkatini çekmiş ve ilk profesyonel işi olan *Jazz Jackrabbit* projesinin liderliğine getirilmiş.

Bu hikayeler ileride büyük oynamak isteyenler için bir ilham kaynağı olabilir. Ama bunun yanında tabi ki iyi bir oyun ve tasarım portföyünüz ve etkileyici screen-shot'lar ve tanıtımlar içeren bir web sayfası da şart. *PlanetQuake* ve *PlanetUnreal* bu konuda yüzlerce kişiye tanıtım olanağı sağlamış en önemli iki site. Bu tip sitelerde veya kendi Homepage'inizde tanıtım olanaklarınızı sonuna kadar kullanın.

FIRSATI KAÇIRMAYIN

"Level tasarımı her zaman için çok eğlenceli ve heyecanlı bir iştir. Hatta orijinal oyundan bile daha zevkli olabilir. Eğer siz de başkalarının yaptığı level'lardan ilham alabiliyor ve yeteneğinizi kullanarak, daha orijinal fikirler üretebileceğinize inanıyorsanız, bu iş tam size göre." diyor *Unreal*'in beyni Bleszinski.

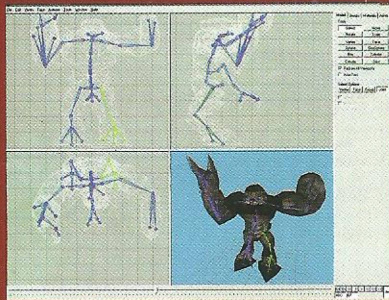
İNCE AYARLAR

Eğer tasarım konusunda ciddi iseniz WorldCraft ve UnrealED size tek başına yetmeyecektir. Ama endişelenmeyin. Piyasada bol miktarda bulunan ve çoğu da ücretsiz olan yazılımlar ile 3D shooter'inizi en ince ayrıntılarına kadar düzenleyebilir ve hayalinizdeki oyunu yapabilirsiniz.

PAINT SHOP PRO 5

www.jasc.com

İşte Jasc'ın yaptığı mükemmel bir paint programı. Yapabildiklerinin yanında çok cüzi bir miktar olan son kullanıcı fiyatı ile, kendisinden kat kat pahalı olan Photoshop'dan hemen hemen hiç bir eksiği yok. Bu program ile her türlü skin ve texture ayarlarınızı en ince detaylarına kadar sorunsuzca yapabilirsiniz, çünkü PSP 5 dünyadaki mevcut tüm resim formatlarını tanıyabiliyor. Ayrıca kullanımı da son derece basit olan bu program sayesinde, işlerinizi hafifletebileceksiniz.



Milkshape, 3D Studio Max'a en ucuz ve en iyi alternatif olan programlardan birisi.

MILKSHAPE

www.swissquake.ch/chumbalum-soft/

Eğer mali durumunuz 3D Studio Max için yeterli değilse, piyasadaki en iyi alternatifiniz Milkshape. Bu low-polygon bazlı program, *Quake II*, *Unreal Tournament* ve *Half-Life* modelleri ile tam uyumlu çalışabiliyor. Ayrıca "Bones" animasyonu için de tam desteğe sahip.

3D STUDIO MAX / CHARACTER STUDIO

www.kinetix.com

Eğer bu tasarım işini ciddi olarak (hatta iş bulma seviyesinde) düşünüyorsanız ve ödeyeceğiniz $3000 da sizi korkutmuyorsa, dünyanın en iyi 3D modelleme programını size tavsiye ediyoruz. Şu an oyun dünyasının en büyük isimleri, 3D Studio Max ve Character Studio'yu kullanıyorlar. Ayrıca animasyon ve Plug-in tasarımlarında da 3DSM üstünlüğünü hissettiriyor. Half-Life MAX plug-in'leri, Half-Life Software Developer's Kit adlı (SDK) ücretsiz program ile birlikte bulunabilir ve bu sayede de kendi korkunç yaratıklarınızı ve çarpıcı atmosferlerinizi dizayn edebilirsiniz.

Eğer teknik bir fakültede öğrenciyseniz, okulunuzda 3D Studio Max bulunup bulunmadığını araştırabilirsiniz. Eğer böyle bir imkanınız varsa çok şanslısınız demektir. Çünkü boş zamanlarınızı okulda dizayn yaparak geçirebilir ve paranızı daha gerekli şeyler için saklayabilirsiniz.

WALLY

www.telefragged.com/wally/

Bir level için özel dokular yapmak ve bunları tüm dünya ile paylaşmak için en iyi programlardan birisi de Wally'dir. Wally'nin mükemmel arabirimi sayesinde pek çok orijinal doku kaplamasını çok kısa bir zamanda üretebilir ve .WAD uzantılı dosyalar olarak herkesle paylaşabilirsiniz.

MDL VIEWER

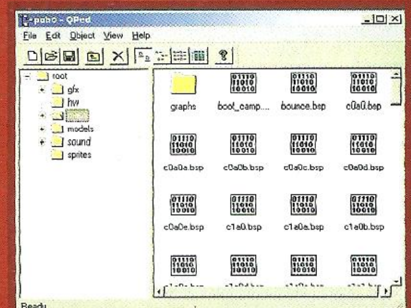
www.planethalflife.com/workshop

Kendi *Half-Life* skin'lerinizi yapmak ister misiniz? O halde MDL viewer en iyi seçeneğiniz olabilir. Fog, chrome mapping ve multiple texture support özellikleri sayesinde oyunu yüklemeye gerek kalmadan, yaptığınız skin'lerin nasıl göründüğünü kontrol edebilirsiniz.

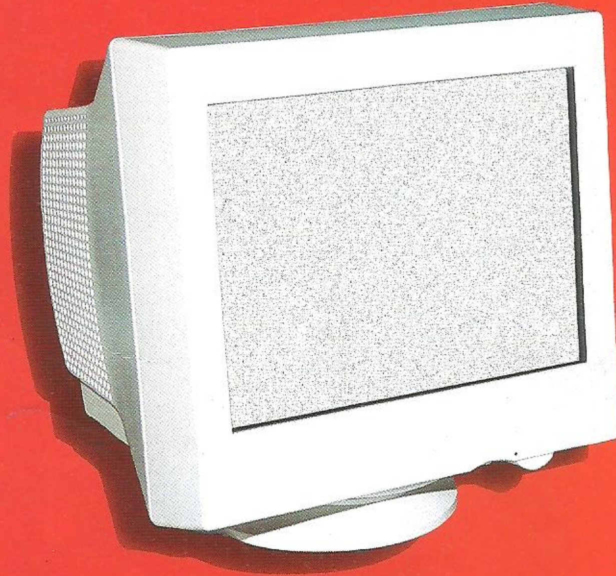
QPED

www.planetquake.com/qped/

Tüm *Quake* motoru ile çalışan oyunlarda, içinde her türlü ses, harita, skin, texture ve daha pek çok efektlerin bulunduğu .PAK adlı büyük bir dosya bulunur. Bu dosyanın içeriğine erişmenin tek yolu da QPed gibi programları kullanmaktır. Bu sayede pek çok dosyayı import edebilir veya değiştirebilirsiniz.



QPed sayesinde Quake motoruna sahip olan bir oyunun "derinliklerinde" gezinebilirsiniz.





Half-Life'ın "İnce Ayarları"

Evet arkadaşlar, işte 3D shooter level'i yapmak için aradığınız ilk rehberi yayınlıyoruz. Bu rehber için örnek olarak *Half-Life* haritaları oluşturma programı olan WorldCraft'ı inceleyeceğiz. WorldCraft, çok kullanışlı ve kullanımı kolay olan bir program, ayrıca yanımızda bize her adımda yardım edecek olan Valve'in bir numaralı level tasarımcısı Dario Casali de var. Dario, bu dünyanın mayın tarlaları arasından geçmemizi sağlayacak. Hazır mısınız?

(NOT: Bu rehber, en az birkaç kez WorldCraft kullanarak, birkaç basit level dizayn etmiş olanlar, ve tasarım seviyesini geliştirmek isteyenler için hazırlanmıştır.)

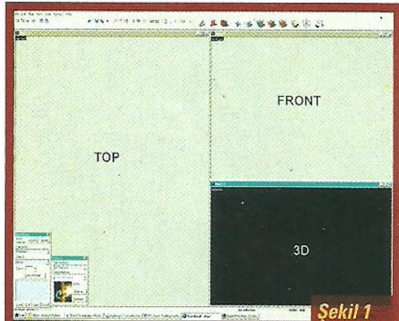
WORLCRAFT'I KULLANMAK

Half-Life level'i yapmadan önce, WorldCraft'ın (WC) menülerini ve kısayollarını öğrenmek için biraz vakit harcamak çok yararlı olacaktır. WorldCraft'ın ayrıntılı arabirimini öğrendikten sonra artık eserinizi meydana getirebilirsiniz.

İlk olarak, ekranın verimini arttırmak için pencereleri düzenlemelisiniz. WorldCraft ilk açılış ekranında 4 pencere boyutu ile başlar: top-down, left/right, front/back ve 3D. Ancak hem left/right hem de front görüntüleri aynı anda görmek gereksiz olduğu ve pencere değiştirmenin TAB ile kolayca yapılabilesi sayesinde left/right penceresini kaldırın. Sonra top-down görüntüyü ekranın yarısını kaplayacak şekilde uzatın. Bu tepeden bakış sayesinde level'deki genel manzarayı daha rahat görebilme şansına sahip olacaksınız. Pencere boyutlarını değiştirmek için, TOOLS menüsünden OPTIONS'u seçin ve oradan da GENERAL sekmesine tıklayın. Bu menüde "Use independent window configurations" ve "Load default window positions with map" seçeneklerini tıklayın.

Şimdi yeni pencereler oluşturacaksınız. (WINDOW/NEW WINDOW). Tüm pencereleri istediğiniz gibi ayarladıktan sonra (Şekil:1), gitmek istediğiniz pencereyi TAB ile seçebilirsiniz. Ayrıca sağ tarafta kalan ve haddinden fazla yer kaplayan toolbar'ı da kaldırarak ekran boyutunu arttırabilirsiniz.

WorldCraft içinde işlerinizi oldukça kolaylaştıracak olan pek çok kısayol tuşu bulunuyor. İster mouse'unuzla menüleri gezin, isterseniz şu shortcut tuşlarını kullanın.



Şekil 1

MOD:	KISAYOL:
Brush mode	SHIFT+B
Selection mode	SHIFT+S
Vertex mode	SHIFT+V
Texture mode	SHIFT+A
Camera mode	SHIFT+C
Decal mode	SHIFT+D

3D GÖRÜNTÜ İÇİN TEXTURE MODE:	KISAYOL:
Apply texture to whole brush	SHIFT+SAĞ TIKLAMA
Apply texture to face	SAĞ TIKLAMA
Lift texture from face	SOL TIKLAMA

DİĞER ÖNEMLİ KISAYOLLAR:

CTRL+E	Brush üzerine görüntüyü merkezler
ALT+ENTER	Seçilen Entity'nin özellikleri

Büyük ölçekli haritalara daha kolay hakim olmak için, HIDE ve UNHIDE seçeneklerini kullanmanız yararınıza olacaktır. Büyük bir haritada belli bir bölgeyi inceliyorsanız, geri kalan tüm haritayı HIDE UNSELECTED seçeneği ile gizleyebilirsiniz. Bu gizli nesneleri de uzun süre aynı set içinde tutmanıza gerek yok. İstendiği anda gruplar halinde delete edilebilirler ve bu sayede de WC'nin hem size gösterdikleri hem de göstermedikleri üzerinde çalışma şansına sahip olabilirsiniz.

Grid sayısını 16 da tutmak daha çabuk ve temiz çizimler sağlayabilir. Eğer 16 grid'den daha küçük bir ortamda duvarlar çizerseniz, çok ince görünümlü duvarlar elde edersiniz ve bu duvarları birleştirmek çok zor olur. Küçük grid değerlerini sadece masa, konsol gibi ayrıntılar için kullanın. Büyük brush dizaynlarında ise 16-32 grid arası ideal olacaktır.

GEREKLI AYARLAMALAR

IŞIK EFEKTLERİ

Bir level'daki ışıklandırma işlemi için farklı prensipler ve metotlar bulunmaktadır. Half-Life ışıklandırma konusunda çok farklı ve dinamik bir potansiyele sahip. Çok kuvvetli bir "over-brighting" ile gerçek güneş ışığı veya bir projektör aydınlatmasını simüle edebilirsiniz. Eğer bu efekti karanlık bir ortam içerisinde kullanırsanız çok gerçekçi manzaralar elde edebilirsiniz. Örneğin, bir odayı sadece bir iki ışık ile aydınlatabilirsiniz. Ama bu ışıkları oyuncunun gitmesi gereken önemli yerlere koyar ve geri kalan bölümleri karanlık veya loş olarak bırakırsanız gerekli kontrastı sağlayabilirsiniz. Bu sayede oyuncu odadaki herşeyi göremeyecek ve ortamın gizemi ve heyecanı artacaktır. Spot ışıkları da bu etkiyi en iyi veren aydınlatma birimleri olabilir (şekil:6).

Dış bölgeleri aydınlatırken, en açık renk olarak tabi ki beyazı seçmek zorundasınız. Çünkü gün ışığını yalnızca beyaz ile ayarlayabilirsiniz. Ayrıca güneşin doğuşu veya batışı manzaralarında gökyüzüne biraz kırmızı ve sarı tonları da katabilirsiniz. Fakat bu tonların miktarını abartılı yaparsanız gerçeklikten uzaklaşırsınız. Fantastik manzaralar için herhangi bir renk kısıtlaması olamaz, ama yine de fazla karışıklıktan kaçınmalısınız.


Şekil 6

Oyundaki dokuların (texture) yaydığı ışık miktarını da, harita dosyalarının bulunduğu dizine koyacağınız basit bir text dosyası ile değiştirebilirsiniz. Text dosyasını: "xxxx.rad" olarak adlandırın. xxxx sizin dosyanızın adı olacak. Dosyanın formatı aşağıdaki gibidir:

```
+0~TNNL_LGT1  140 120 120 18000
+0~TNNL_LGT2  100 80 30 20000
```

İlk text, ışık yaymak için kullandığınız dokunun adıdır. Sonraki üç rakam ise yayılacak ışığın RGB olarak renk değerini simgeler. En sondaki rakamlar ise ışığın yoğunluğunu belirtir.

Etkileyici bir ışıklandırma için ışığı her zaman dokular üzerinden yansıtmalısınız. *Half-Life*'da bu mantığa göre yapılmıştır. Oyunda hiçbir zaman için nereden geldiği belli olmayan bir ışık kaynağı göremezsiniz.

KAPLAMALAR

Bir level'i tasarlamadan önce kafanızda neye benzeyeceğini tahmin etmeye çalışın. Bu sayede level boyunca kullanacağınız dokuların planlarını daha verimli olarak uygulayabilirsiniz. Örneği bir çöl ortamı oluşturacaksanız, doku klasöründen uygun olan maddeleri seçmelisiniz (açık renkler, kısa bitki örtüsü, düz beton kaplaması ve sarı renk değerleri gibi...). Ancak bu şekilde orijinale yakın sonuçlar elde edebilirsiniz.

Dokuları asla kısaltmayın. Yani bir doku grubunun kalıp gibi bir yapısı varsa herhangi bir eksiltme işlemi yapmamalısınız. Bu hem 3D etkisini azaltır hem de kütlesel görünüşü bozar. Bir texture 128 kare ise onu yalnız 128'lik bir brush üzerinde denemelisiniz.

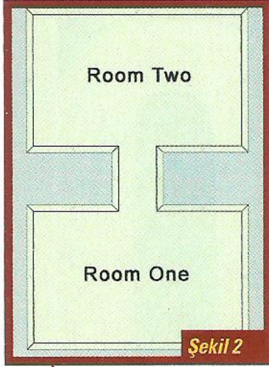
Half-Life'ın doku sistemi kendi kendini ayarlayabilen bir yapıya sahiptir. Bu şekilde dokular yüzeylere duvar kağıdı gibi kaplanırlar. Eğer grid sistemine bağlıysanız ve kullandığınız dokuların boyutunu biliyorsanız, otomatik ayar işinize yarayacaktır. Ama yine de dokuları çekip uzatarak veya döndürerek bazı ayarları yapmalısınız. Tüm ayarlar bittikten sonra, haritayı bozuk dokulardan arındırmak için çok iyi kontrol etmelisiniz.

OYNANABILIRLIK AYARLARI

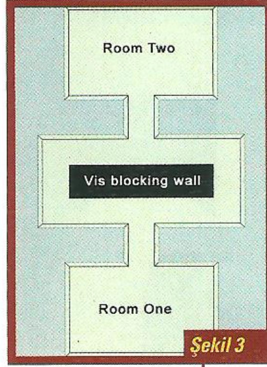
VIS (VISIBLE INFORMATION SET)

Level'ınızın VIS uyumlu olması çok önemli bir özelliktir. Bu özellik level'a başlarken uygulanmalıdır. VIS, tüm





Şekil 2



Şekil 3

haritanızı farklı bölümlere ayırır (VIS groups) ve grafik motoru için ayrı ayrı tanıtır. Bir haritadaki kalabalık olaylar zincirinin geçtiği mekanların hepsinin aynı anda çizilmesine gerek yoktur. VIS'in bunu hesaplayabilmesi için her bölümün birbirine tam geçiş sağlayacak şekilde dizayn edilmemesi gerekir.

Şekil:2'de görüldüğü gibi bir odanın ortasında duran bir kişi, ikinci odayı ve içindekileri rahatlıkla görebilir. Bu tüzden de grafik motoru her iki odayı da render etmek zorunda kalacaktır. Şekil:3'de ise bu durumu engellemek için yapılan bir uygulama görünüyor. VIS'e fazla yük bindirmemek için iki odanın arasına bir duvar koyuluyor. Bu durumda birinci odadaki kişi ikinci odayı göremiyor ve böylece grafik motoru sadece kişinin bulunduğu mekanı render etmek zorunda kalıyor. Bu da sonuç olarak grafik hızını olumlu yönde etkiliyor.

VIS çok hassas bir ayar seti kullanıyor. Öyle ki Şekil:3'deki blok duvar eğer yerden tavana dek uzanmasaydı (veya bir paravan olsaydı), VIS onu algılamayacak ve yine her iki odayı da render etmeye çalışacaktı. Bu yüzden VIS ile ilgili pek çok alıştırma uygulaması yapmalısınız. Duvarlardan başka VIS blokları da vardır. Bunların en önemlileri:

Bunların en önemlileri:

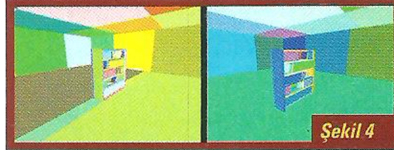
- Water surfaces (su yüzeyleri)
- Sky brushes (gökyüzü brush'ları)
- S-biçimli koridorlar

KAPLAMA MİKTARI

Bir sahnede pek çok detayın olması bilgisayarı çok yavaşlatacaktır. En verimli VIS kullanımlarında bile kullandığınız kaplama miktarını ayarlamalısınız. Yoksa bu rakam siz farkında olmadan büyüyebilir. Kullanabileceğiniz pek çok püf noktası var ama genel kural olarak *Half-Life* bir sahne için 600'e kadar kaplama kullanmanıza izin veriyor. Kaplama miktarı ekranına ulaşmak için "r_speeds 1" konsol komutunu kullanın. Bir level için yaptığınız 100 adet brush'ın oyunda 400 brush olarak render edildiğini görünce çok şaşıracaksınız. Bunun sebebi ise *Half-Life*'ın yaptığınız brush'ları küçük parçalara bölmesi. Bunun da sebebi ise çizdiğiniz bazı brush'ların birbirleri ile kesişmesi ve bir brush'ın başka bir brush'ı kesmesi. Örneğin WC'da bir kitaplığı yerleştirdiğinizde, yer, bu kitaplığın üzerinde durduğu şekli analiz etmeye çalışır (şekil:4). Solda ise, kitaplık yere değince, daha önce bir tane olan yer kaplaması üç'e çıkıyor. Sağdaki kitaplığı yerden "bir piksel" yukarı kaldırırsanız, artık yeri kesemeyecektir. Oyuncunun gözü ise bu farkı asla anlayamayacaktır.

Eğer dağ yamacı veya arazi gibi geniş bir brush tasarlarsanız, grafik motoru bunu pek çok parçaya böler. Ama eğer doku dengesini değiştirirseniz bu işlem olmaz. Doku dengesini iki kat arttırmanız durumunda (WC'deki texture mode) ise kaplamaların bölünme işlemi ikiye katlanır ve böylece brush'ın keseceği kareler azalarak, kaplama miktarı düşer. Dokunun derecesi ne kadar büyükse, brush'ların bölünmesi o kadar az olacaktır. Ama yine de dokuları fazla büyütmeyin. Yoksa oyuncunun algı alanı çok büyür ve oyuncu boyut olarak kendisini küçük hissedebilir.

Kaplama sayısını düşürmek için yapacağınız işlerden birisi de bazı brush'ları "func_wall" cisimleri olarak dönüştürmenizdir. Bir "func_wall" cismi bağlandığı herhangi bir geometriyi kesmez ve bu


Şekil 4

sayede kaplama sayısını düşürür. Bunu en iyi anlamanın yollarından birisi de kaya üretmektir. Şekil:5, Surface Tension level'ındaki bir çöl manzarasını gösteriyor. Buradaki taş ve kaktüslerin havada durması mümkün olamadığı için, onları func_wall olarak dönüştürüp, kuma gömmek sorunu çözer. Bu sayede kumlu alanın bulunduğu yüzey kesintiye uğramaz ve bu alan olması gerektiğinden çok daha az bir kaplama miktarı ile tamamlanabilir. Func_wall'lar bir haritayı sınırlandıramaz ve sadece level içindeki bir takım ayrıntılar için kullanılması gerekmektedir.

KEYİF VEREN UNSURLAR

Bir level ne kadar mükemmel bir tasarıma sahip olursa olsun, eğer oynanan oyun zevk vermiyorsa hiçbir işe yaramaz. Peki zevkli bir oyunu oluşturan şartlar nelerdir? Bunu araştırmadan önce isterseniz iyi bir oyunu neler mahvedebilir onu araştıralım:

HAYAL KIRIKLIĞI: Karanlık bir koridordan yürüyorsunuz ve birden aşağıya düşüp ölüyorsunuz. Bu hiç de zevkli bir şey değil. Ama bu olay zevkli bir hale getirilebilir. Eğer oyuncu böylesi bir bölgeye yaklaşırken bir uyarı ile karşılaşırsa, yapacağı hareketleri daha dikkatli seçecek ve kendisini nelerin beklediği konusunda da heyecana kapılacaktır. Bu sırada oluşturacağınız tehlike efektleri (gerilimli bir müzik, çatırtı sesleri, tavandan düşen taş parçaları v.s.) ile gelinen son noktada oluşan ana olay çok daha etkileyici olacak ve oyuncuyu kurtulmak için zorlayacaktır. Eğer oyuncu başarabilirse, mutlaka bir zevk alacaktır.

SIKINTI: Oyunda geçilen bir yerden ikinci bir defa geçmek, eğer bir amaç için değilse çok sıkıntı veren bir olaydır. Hangi oyuncu bir anahtarı bulmak için bir koridoru üç-dört defa dolaşmak ister? Ama bu yine de çok küçük bir örnek sayılır. Piyasadaki pek çok oyunda oyuncuların canını sıkacak daha pek çok örnek bulunmaktadır (mesela aynı tipte düşmanlarla, aynı silahlarla ve aynı mekanlarda defalarca karşılaşmak ve hep aynı şekilde öldürülmek gibi).

İşte oyun zevkini arttırmak için birkaç öneri:

ORİJİNAL FİKİRLER: Bu konuda kendinizi mümkün olduğu kadar zorlamalısınız. Hiçbir oyuncu bir oyunda ilk defa gördüğü bir orijinalliği unutmaz. Abartıya kaçmamak ve anlaşılmaz olmamak kaydı ile oyunlarınıza yeni kavramlar eklemeye çalışın. İster mevcut kavramları geliştirin ister kendi dehanızı kullanın. Ama sonuçta mutlaka ortaya yeni bir şeyler çıkarmaya gayret edin.

SÜRPRİZLER: Bir oyuncuyu ne kadar hayrete düşürürseniz o kadar başarılı olursunuz. Bu gerek korkutucu, gerekse komik olaylar zinciri olabilir. Ama sonuç olarak oyuncuyu, ani durumlarda reflekslerini sınayıcak bir takım olayların içine atmak her zaman geçerli bir yöntemdir.

OYUNU GELİŞTİRİN: Eğer oyunda yeni bir şeyler başarabilmişseniz, oyuncuyu bunlara hazırlamalısınız. Örneğin *Half-Life*'daki Hazardous Training Course sayesinde, oyunda hayatımızı kurtaran pek çok manevrayı öğrenmiştik. Aynı şey sizin oyununuz için de geçerli. Hele ki fantastik öğeler içeren bir level tasarlamışsanız, oyuncuyu mutlaka gerekli konular hakkında bilgilendirmelisiniz. Şunu unutmayın ki, tasarladığınız oyunun inceliklerini her oyuncu çözemeyebilir.

HEYECAN KATIN: *Half-Life*'ın içerdiği esnek kod sistemi sayesinde, pek çok aksiyon gerçekleştirebilirsiniz. Canavarların gidecekleri hareket noktalarını ve saldırganlık derecelerini ayarlayabilir, ayrıca istediğiniz bir nokta üzerinde, istediğiniz animasyonları çalıştırabilirsiniz. Yaratıklar oyundaki her türlü cisim ile etkileşebilirler. Örneğin bir yaratığın duvarı parçalayıp geçmesi ile duvarın etrafında bulunan cam eşyalar kırılabilir ve eğer planlamışsanız hemen akabinde yaratık, civardaki en yakın askere saldırabilir. Tüm bunları yapmak için de herhangi bir yeni kod yazmak zorunda olmadığınızı da hatırlatalım.

DOSTLARINIZ: *Half-Life*'ın mükemmel yapay zekası sayesinde her level için size yardım edecek bir takım karekterler (bilim adamları, polisler, askerler) üretebilirsiniz. Ama bu karakterler yalnızca size basit işlerde yardım etmekle kalmıyor, pek çok önemli görevi de yerine getirebiliyor. Yine canavarlarda olduğu gibi dostlarınız da her türlü çevre birimi ile interaktif bir ilişki içine girebiliyor (silah seslerinde kulaklarını tıkıyor, kapattığınız bir kapıyı açabiliyor.) ve size gerçekten yalnızlık hissini unutturabiliyor.

PCG




Şekil 5

PC Gamer Okuyucuları seçti!

Tüm Zamanların en iyi 50 oyunu

TOP 50

Size en iyi oyunları sorduk ve Şubat 1999'dan beri gelmiş geçmiş en iyi oyunlar için oy vermeye başladınız. Gelen yüzlerce oyu ayırmaya çalışan bizler, her ay *PC Gamer*'da yayınlanan Top 50'de sizin görüşlerinizi yansıttık. Ve işte sizlerin oluşturduğu Tüm Zamanların Top 50 listesi. Eğer favori oyununuz burada değilse bunun tek sebebi yeterince oy vermemiş olmanızdır. Şimdi bakalım sizin en sevdiğiniz oyunlar kaçıncı sırada...

1 Half-Life

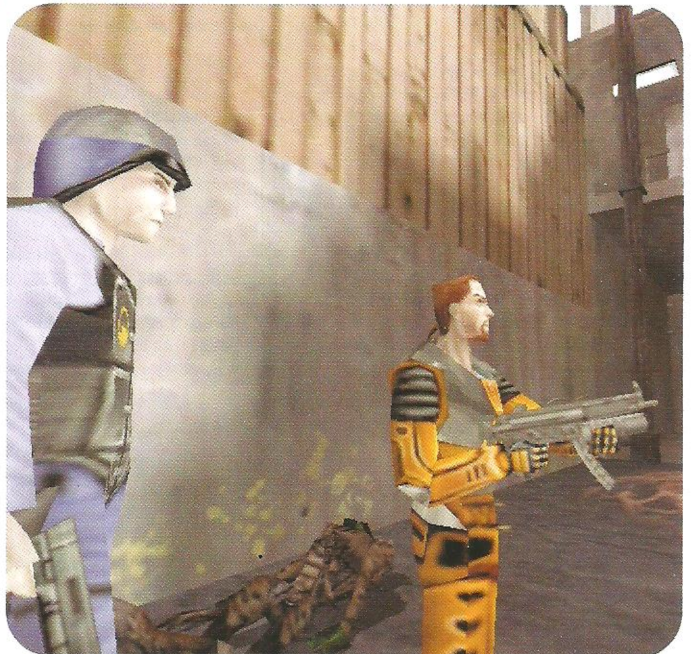
Sierra Studios

Daha oyun ilk çıktığı zamanlarda *Half-Life*'ın yapılmış en iyi PC oyunu olacağını söylemiştik ve okuyucularımız da bizimle aynı görüşte. En yakın rakibine neredeyse iki kat fark atarak listenin zirvesine yerleşti! Sierra Studios ve Valve'ı, inanılmaz Opposing Force ve Team Fortress Classic add-on'larıyla beraber Half-Life gibi bu kadar çok sevilen bir oyun ürettikleri için kutluyoruz.

"Bu oyun benim sadece bir oyuncu olduğumu unutturdu ve ilk kez bir oyun oynarken korkmamı sağladı. "
—Kemal Gür, İstanbul

"Aslına bakarsanız bu türün bir hayranı değilim ama *Half-Life* sadece bir 'önüne gelene ateş etme' oyunu değil. Oyunun havasını ve aksiyonuna hayran oldum."
—Aslı Türkoğlu, Ankara

"Nedenini biliyorsunuz."
—Selim Uysal, Ankara

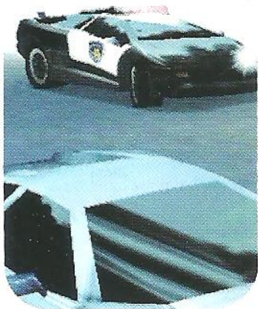


2 NFS III

Electronic Arts

Electronic Arts'ın en tutulan oyunlarından biri oln *NFS III*, aradan iki yıl geçmesine rağmen hala unutulmadı. Unutulmamasını bir yana bırakın okuyucularımız onu gelmiş geçmiş en iyi ikinci oyun seçtiler.





"Kesinlikle hala PC'deki en iyi yarış oyunu. Diğer yarış oyunları bir yerden sonra sıkıcı oluyor ama *NFS III* gibisi yok!"
—Adil Yaşar, İzmir

"Başka hiç bir oyunda arkamdakilere toz yutturmak bu kadar zevkli olmamıştı! Uzun zamandır başka bir oyun oynayamaz oldum."
—Cem Tozman, İstanbul

"Şimdiye kadar hiç bir oyunu bu kadar uzun süre, bu kadar çok ve bu kadar zevkle oynamamıştım."
—Kemal K. Kaya, Antalya

3 Fifa 2000

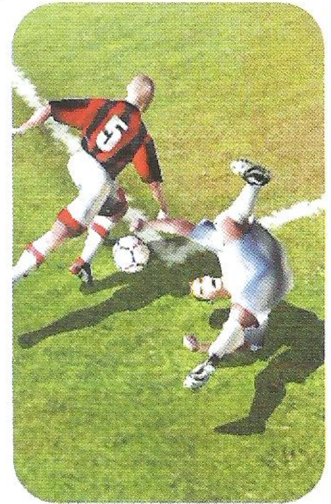
Electronic Arts

Türkiye gibi futbolun çok sevildiği bir ülkede futbol oyunlarının bu listeye girmemesi herhalde hepimizde büyük hayal kırıklığı yaratırdı. Neyse ki EA, futbol oyunları konusundaki dehası ile bizi sevindirmeye devam ediyor. İşte Fifa serisinin sonuncusu, listemizde 3. Sırada.

"Tam bir futbol fanatiği olarak şimdiye kadar bundan daha iyi bir oyuna rastlamadım."
—Ziya Koç, Edirne

"Sadece bir kaç aydır oyunu oynuyor olmama rağmen, bu bir kaç aydır başka hiç bir oyun oynayamaz oldum."
—Şahin Yaraş, İstanbul

"Uzun zamandır babamla beraber bu kadar çok vakit geçirmiyorduk. Artık her vakit bulduğumuzda maç yapıyoruz."
—Fatih Gökçay, Antalya



4 Fifa 99

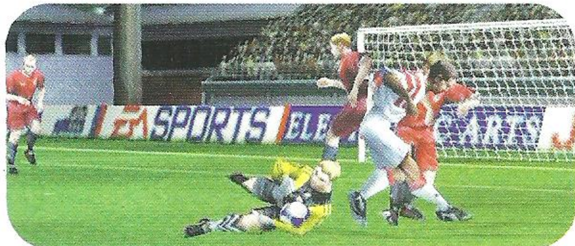
Electronic Arts

Fifa 2000 ile *99* arasında ki çekişme Galatasaray ile Fenerbahçe arasındaki çekişmeyi bile geçti. Bu sene iki oyun da 3'üncülüğü haketmişti, ancak *Fifa2000* sadece bir kaç oyla bu dereceyi elde etti. *Fifa 99*'a da 4'üncülükle yetinmek kaldı. Ofisimizde bazılarına göre o hala kalbimizin 3'üncüsü.

"Futbol oynamak hiç bu kadar zevkli olmamıştı!"
—Oğuz Saran, Ankara

"Oynadıklarım arasında en bağımlılık yaratıcısı. Arkadaşlarımla daha sık görüşmek için yeni bir nedenimiz oldu."
—Şahin Sarı, Eskişehir

"Her ne kadar yenisi çıktıysa da *99*'un yerini benim için hiç bir oyun tutamaz."
—Serhat Yüksel, Konya



5 NFS:High Stakes

Electronic Arts

Listemizdeki diğer bir çekişme de *NFS* oyunları arasında yaşandı. Electronic Arts'ın ilk 5'teki dördüncü oyunu olan *Need For Speed: High Stakes* ile *NFS III* arasında gerçekten de çok büyük bir fark yoktu. Ama sizler bu yıllara damgasını vurmuş oyunların ikisini de ilk 5'imize taşımayı layık gördünüz.



"İnanılmaz grafikleri ve bağımlılık yaratan oynanışı yüzünden bence bu gelmiş geçmiş en iyi oyun."
—Levent Ersoy, İstanbul

"Diğer tüm araba yarışlarından daha güzel ve etkileyici. Oyunun tam benin sınav dönemimde çıkmış olması çok kötü oldu."
—Ahmet Birbil, Adana

"Bu arabaları kullanmanın başka yolu yok. O arabaları alacak kadar para kazanana dek *NFS* bence en iyi oyun."
—Halit Candan, Bursa

6 Quake II

id Software



Kaçmaması gereken bir oyun. Ve kaçmadı da. Her nekadar serinin en son oyunu ikincisini biraz gölgede bırakmış olsa da, *Quake II* için kullanıcıların yapmış olduğu inanılmaz çok mod, oyunun hala en geniş ve heyecan verici online aksiyon tecrübesi sıfatını korumasını sağlıyor.

"Tüm zamanların en güzel oyunu.

—Fevzi Erkan, Hatay

7 Grand Theft Auto 2

ASC Games



Araba yarışı heyecanını ile aksiyon türünü kendine has bir şekilde birleştiren bu oyun ASC Games'in en büyük çıkışlarından biri oldu. Serinin birincisinin gölgesinde kalmadan listemizin üst sıralarında kendine haklı bir yer edindi

"Bu oyunu sonsuza dek oynayabilirsiniz ve asla sıkılmazsınız."

—Demet Sayın, İzmir

8 StarCraft

Blizzard Entertainment



Blizzard'ın, listemize en yüksek girişi yapan oyunu. İki yıllık bir oyun için hiçte fena olmayan bir yerde bulunuyor. Ve bir kez daha hep bir ağızdan söylüyoruz; "bu serinin devamını istiyoruz!"

"Yaklaşık iki yıldır bu oyunu oynuyorum ve hala "yeter" demedim."

—Cem Devrim, Muğla

9 Driver

GT Interactive



İşte heyecanlı bir senaryo ve mükemmel otomobil yarışlarını bir araya getiren tek oyun. *Driver* otomobil yarışı konusundaki tüm klişeleri kırarak oyun dünyasına yepyeni bir soluk getirdi.

"Hiç bu kadar heyecanlı ve sürükleyici bir kovalamaca yaşamamıştım. Oynarken kendimden geçtim.."

—Nazım Akbulut, İstanbul

10 Midtown Madness

Microsoft



Midtown Madness alışılmışın dışında olduğu için Microsoft'un pek çok kayde değer oyunundan biri olma özelliğini taşıyor. Oylarınız onu her ne kadar 10 numaraya taşımış olsa da en yakın rakibi olan *Driver*'a 9.'luğu çok az bir oy farkıyla kaptırdı.

"Gerçek mekanlarda gezinmek çok eğlenceli. Ayrıca oynanabilirliği çok yüksek."

—Selami Kutluay, Ankara

11 Diablo

Blizzard Entertainment



"Son üç yıl boyunca bu oyunu oynadım ve hala oynuyorum. Her seferinde yepyeni bir macera yaşıyorum. Bence gelmiş geçmiş en iyi oyun."

—Ömer Aygöz, Ankara

12 Grim Fandango

LucasArts

"Hiç bir oyun insanoğlunun yaratıcılığını ortaya koymakta bu kadar başarılı değil."

—Serhat Doğu, Ankara



13 Worms: Armageddon

MicroProse



"İlk görüşte bir çocuk oyununa benziyordu ama bu kadar eğlenceli bir oyun daha görmedim."

—Şafak Nur, İstanbul

14 Heroes of M&M III

3DO

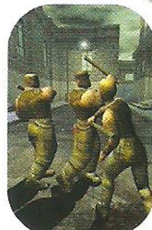
"Bir turn bazlı strateji oyununda bulunması gereken herşey bu oyunda fazlasıyla var. Yapılması gereken herşeyi yapmışlar."

—Levent Atık, Gaziantep



15 Kingpin

Interplay



"Hakkında söylenebilecek çok şey var; konu, 3D shooter ve aksiyonun çok başarılı bir karışımı olması gibi..."

—Fevzi Öner, Ankara

16 Myth II
Bungie Software

"Bence en iyi real-time strateji oyunu. Eğer ilkini kaçırdıysanız bu hatayı tekrarlamayın."
—Taner Akın, Ordu

17 NBA Live 99
Electronic Arts



"NBA'deki tüm takımlar ve tüm oyuncular."
—Kutluay Balaban, Ankara

18 Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
Red Storm Entertainment

"Özgün bir oyunun başarısı göz ardı edilemez. En kısa tarifiyle bu çok iyi bir oyun."
—Erdoğan Çinici, İstanbul

19 Age of Empires II
Microsoft

"Yapılmış oyunlar arasında bu kadar gerçekçi ve sürükleyici başka bir oyun daha yok. Daha iyisi çok zor çıkar.."
—Hilmi Çalı, İstanbul

20 Homeworld
Sierra

"Hiç bir oyunda kendimi bu kadar özgür hissetmemiştim. Ayrıca grafikler beni adeta büyüledi, havaya girmemek mümkün değil."
—Özgür Kemer, Samsun

21 Baldur's Gate
Interplay



"Kendimi bu oyunun dünyasına kaptırmış olmaktan çok memnunum."
—Kıvanç İlgüner, İzmir

22 Tomb Raider III
Eidos Interactive

"Olağan üstü derin, kendinizi oyuna ve oyundaki "güzelliklere" kaptırmamanız elde değil."
—Erkan Şen, İstanbul

23 Mortal Combat 4
Midway

"Grafiklerini, seslerini ve karşıma çıkan herkesi dövüp oyunu kazanmayı çok seviyorum."
—Cahit Temel, İstanbul

24 Descent III
Interplay

"Diğer tüm benzerlerinden daha çok özgürlük ve Descent'e benzemeye çalışan diğer tüm taklitlerinden kat kat başarılı bir oynanabilirlik."
—Feyyaz Can, Kütahya

25 Warcraft II
Blizzard Entertainment

"Bir çığın düşmesine neden olan o ilk hareket gibi bir şey. Orc'ları öldürmekle uğraşmaktan başımı kaşıyamıyorum."
—Hüseyin Çetin, Adana

26 Fallout II
Interplay



"Her seferinde daha fazla oynamak için sizi adeta davet ediyor."
—Barış Cıgal, Eskişehir

27 Silver
Infogrames

"Grafikleri o kadar güzel ki bazen oyunu bırakıp grafiklere dalıyorum."
—Feyyaz Bodur, Malatya

Civilization II
MicroProse

"Şimdiye kadar yaratılmış en iyi strateji oyunu. Diğerleri sadece onun yolunu izlediler. Üç yıldır oynuyorum ve bir kez bile uninstall etmedim."
—Ömer Ali Yüksel, İstanbul

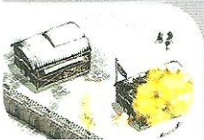
28 Freespace II
Interplay

"Derinlik ve gerçekçilik bence bu oyunu anlatabilecek en uygun iki kelime."
—Kemal Aydoğdu, İstanbul

29 Drakan: Order of the Flame
Psygnosis

"Aynı zamanda hem bir simülasyon hem de frp oynuyorsunuz."
—Gürkan Özgenç, Trabzon

30 Commandos
Eidos Interactive



"Zekanızı kullanıp ince stratejiler kurmanız için sizi zorluyor."
—Vural Genç,Bolu

31 Age of Empires
Microsoft

"Her ne kadar en yeni oyun olmasa da hala taze fikirlerle dolu."
—Nesil Taşkın, Balıkesir

32 Championship Manager 3
Eidos Interactive

"Gelmiş geçmiş en iyi futbol menejerlik oyunlarının bu sonuncusunun da, öncekilerin yaptığı gibi beni yıllarca başına bağlayacağından eminim."
—Kerem Geryan, Urfa

33 Dungeon Keeper II
Bullfrog

"Çok uzun zamandır beni bilgisayarın başında saatlerce tutabilen tek oyun olduğu için bence bu en iyisi."
—Kadir Yılmaz, İstanbul

34 NBA Live 2000
Electronic Arts



"*NBA 2000* bence süper bir basketbol simülasyonu."
—Dilan Mungan, Ankara

35 System Shock 2
Electronic Arts



"Hala etkisinden kurtulamadım."
—Tuncay Şen, Rize

36 Command & Conquer: Tiberian Sun
Westwood Studios



"En başarılı oynanabilirlik."
—Haluk Babadoğan, Hatay

37 Might & Magic VI
New World Computing

"Tüm söyleyebileceğim bu oyunu şimdiye kadar oynamış olduğum en iyi role-playing oyunu olduğudur."
—Ahmet Ayanoğlu, Malatya

38 38. Re-Volt
Acclaim

"İnsana çocuksu duygular yaşatıyor ama gerçek bir araba yarışındaki gibi de heyecanlı ve zevkli."
—Elif Şen, Marmaris

39 Sid Meier's Alpha Centauri
Franxis Games

"Civilization'dan beri hiç bir oyun beni başında bu kadar çok tutamamıştı. Arkadaşımla beraber aralıksız 16 saat oynadığımız günler oldu."
—Oğulcan Gökçe, Ankara

Close Combat IV
SSI



"Bu kadar gerçekçi ve kaliteli bir oyun daha görmedim."
—Aslan Mert, İzmir

40 X-Com: UFO Defense
MicroProse

"Bu oyunu ne zaman oynarsam ilk günkü kadar çok keyif alıyorum."
—Ersin Dursun, Bursa



41 Heroes of Might & Magic II
New World Computing

"Basit, öğrenmesi kolay fakat bunlara rağmen başlı başına bir dünya. Bana sorarsanız tam anlamıyla bir baş yapıt."
—Aksel Kamber, İstanbul

42 Command & Conquer: Red Alert
Westwood Studios



"Şu ana kadar benim için bir numara olarak kalmayı başardı."
—Turgay Gürbüz, Ankara

43 Legacy of Kain
Eidos Interactive

"Piyasadaki Lara Croft benzeri oyunlarla kıyaslandığında orijinal senaryosuyla beni gerçekten monitör başında köle etti."
—Selçuk Oktay, Ankara

44 Might & Magic VII
3DO

"Getirdiği yeni sistem ve kocaman dünyası inanılmaz güzel . Karakterlerle bütünleşiyorsunuz."
—Sermet Beyazıt, İstanbul



45 Outcast
Infogrames

"Böylesine farklı türde bir oyun yaratmak için çok cesur ve bir o kadar da başarılı bir deneme."
—Çağrı Lostuvalı, İzmir

46 RollerCoaster Tycoon
MicroProse



"Bağımlılık yapan bir oyun, sadece bir kez oynayıp bir kenara bırakamıyorsunuz."
—Yücel Tuğrul, İstanbul

47 Jane's USAF
Jane's

"Eğer ayrıntılı, muteşem grafikli bir oyun oynamak istiyorsanız *Jane's*ten başkasına ihtiyacınız yok."
—Kemal Karabekir, Hatay

48 Falcon 4.0
MicroProse

"Şu ana kadar bir oyunda gördüğüm en güzel grafikler ve oynanabilirlilik *Falcon 4.0* birleşmiş."
—Ömer Kıvanç, Ankara

49 Fleet Command
Jane's

"Gemilerinizi ve hava destek birimlerinizi özenle organize etmeniz gereken bir strateji oyunu."
—Kamuran Öcal, İstanbul

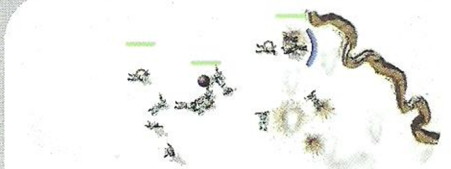
50 Unreal
Epic Games



"Başka hiç bir oyun ona yaklaşamadı."
—Kerem Yıldırım, Adana

Close Combat III
Microsoft

"Kendimi savaş alanında gibi hissediyorum."
—Atilla Şengül, İzmit



PCG

Oyun Programcıları!

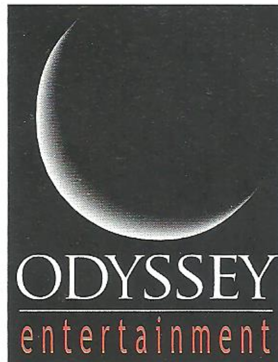
Hayaliniz Gerçekleşiyor...



ODYSSEY ENTERTAINMENT, bilgisayar oyunlarını seven, bu alanda kendini göstermek için fırsat arayan, yaratıcı, hevesli, iddialı ve kendine güvenen

Oyun Programcıları Aramaktadır.

İlgilenen adayların özgeçmişlerini faks yada posta ile göndermeleri gerekmektedir.

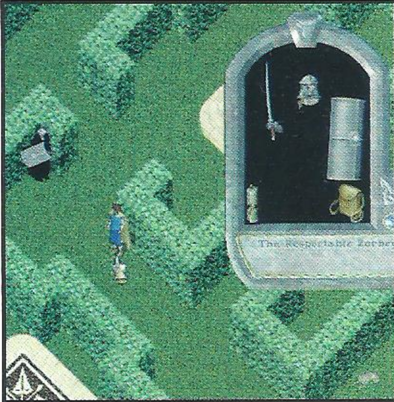


Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli-İSTANBUL Tel:0212 233 10 50-51 Faks:0212. 219 00 85

"Mehmet, ben öldüm; sen atımı koru..."

Son zamanlarda kendilerini internet üzerinden oynanan *Ultima Online* oyununa fazlasıyla kaptıran iki editörümüz Mehmet ile Burak, ofisteki diğer çalışanların merak ve tebessüm dolu bakışları arasında bazı gülünç konuşmalar yapmak zorunda kalıyorlar. Savaşları esnasında oldukça heyecanlı oldukları gözlenen çılgın (!) ikili, koca *Ultima* dünyasındaki bazı etkinlikler için de, gerçek hayatta duyulamayacak kadar ilginç sözler sarf ediyorlar.

- Mehmet, ben koyunu öldürdüm, şimdi derisini soyuyorum, birazdan da onun yününü alıp eğirip kumaş yapacağım da, sonrası nasıldı?
- Kaç oğlum kaç! Ophidian Knight geliyor!
- Gene öldüm. Cesedimi kollada soymasınlar. Ben dirilip geliyorum.
- Ahh .... Herif miğferimi çaldı!
- Sakın panik olma ama aslında o bir PK'di. İyi kurtardın.
- Gri oldun, kimse seni görmeden uzaklaş buradan.
- Ben saçlarımı boyadım. Ehu.
- Binsene oğlum ata. Tüh, buna binilmiyor yük atıymış bu.
- Gitti oğlum paralar, hepsini bir hırsız çalmış.
- Numpad'daki sıfır tuşunun üstüne ağırlık koydum, adamım sabaha kadar davul çalmış. Müthiş beceri puanı toplamışım ama...
- Ooo, bu adam Japon'muş ne diyo anlamıyorum.
- Göksu bey bu Lich nasıl ölür? Vuruyorum vuruyorum bir şey olmuyor.
- Reagent'ım bitti. Allah rızası için bir gate edin beni...
- Burak işin bitince bankaya gel da, sana biraz bandaj vereyim.
- Ben han'a log out olmaya gidiyorum. Hadi görüşürüz!


Ultima'daki Türk arkadaşlarımızdan Zorbey ile sohbet ederken.

Çoğu zaman, gerçek dünyaya geri döndüklerinde, etraftakileri kendileri ile dalga geçerken bulan Burak ve Mehmet, bu duruma yeni yeni bir anlam vermeye başladılar. Onları sanal alemlerinde bırakıp dergimizin incelemelerine bir göz atalım.

AYIN OYUNU

Her ay benzerlerinin ötesine geçen, incelediğimiz diğer oyunlardan daha iyi olan bir oyuna *"PC Gamer* Ayın Oyunu Ödülü"nü veriyoruz. Ve bu ay kazanan oyunumuz...



THE SIMS





S.54

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz minimum donanım konfigürasyonu. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda istediğiniz performansı alamayabilirsiniz. Bu yüzden gerçekten ihtiyacınız olan performansı elde edebilmeniz için gerekli konfigürasyonu, oyunları bir çok farklı sistemde test ettikten sonra size öneriyoruz.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde puan alabilir; ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasalar da bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey fazlasıyla dikkate değer. Ayrıca uzmanların zorlu testlerinden geçirerek, ince eleyip sık dokuduktan sonra seçtiği bazı başarılı oyunlar da bu aralığa düşecektir. Piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar. Yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların olduğu konusunda rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyunlar. Satın almaya değer ama, büyük bir olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bir kaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama, paranızı harcayacak daha iyi alternatifler mutlaka mevcuttur.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kaliteli oyunlar. Sadece bir kaç zayıf, kurtarıcı özellik bu oyunları bir alttaki kategorinin sonsuz boşluğuna düşmesini engelliyor.

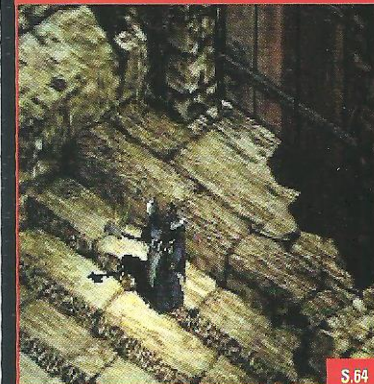
39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçın ve sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.



NOX



S.64

The Sims



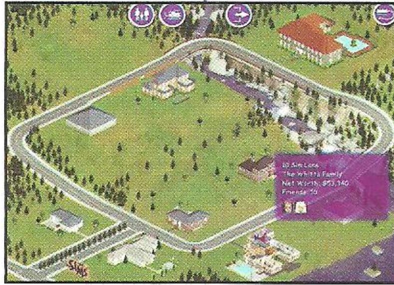
TÜRÜ: Simülasyon **ÜRETİCİ:** Maxis **YAYINCI:** Electronic Arts, 001(650) 628-1001, *www.thesims.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Aral İthalat, (0212) 659 26 73 **GEREKEN..** Pentium 450, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Tamamıyla özgün ve müptelası olacağınız bir oyun (hatta şifalı). The Sims ile hayatınızı birçok şekilde altüst edebilirsiniz.

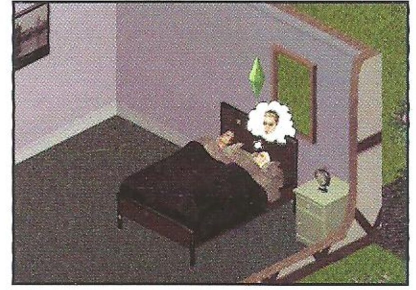
Uzun süredir bilgisayar oyunlarını inceliyorum ve artık bu işi bir müspet bilim olarak görüyorum (en azından şu ana kadar). Yıllar geçtikçe oyun tasarımı öylesine formülleşti ve tahmin edilebilir bir hale geldi ki belli bir oyunda neyin aksadığını veya neyin işlediğini ve o oyunun neden modasının geçtiğini kolaylıkla anlayabiliyorsunuz. Ama arada sırada öyle bir şey geliyor ki bu teorinin alnını karışlayıp interaktif eğlence dediğimiz olayı meydana getiren tatminkar düşüncelerinizi bir güzel tehdit ediyor. Ve şimdiye kadar böyle bir oyun çıkmışsa emin olun ki o *The Sims*'den başkası değildir. Oyun *PC Gamer* ofisine girdiğinden beri verimlilik, son güne bırakma dediğimiz mücadeleye dönüştü. Oyunun büyüsüne kapılanlar, çöpü dışarı çıkarmak, bulaşıkları yıkamak ve saati kurmayı hatırlamak gibi olayların nasıl bu kadar bağımlılık yapabildiğini kendilerine sordular.

Garip gelecek ama kendimi bu kadar yoğun bir şekilde bir oyuna kaptırdığım en son zaman yine buna benzer bir oyunun hayatıma girdiği bir dönemdi. 1985 yılında, Activision ve David Crane (Pitfall!'un ve Ghostbusters filminin sayısal uyarlamasının tasarımcısı), Lahana Bebek olayının elektronik versiyonuna benzeyen garip bir yazılım denemesi, *Little Computer People*'ı yarattı. İddiaya göre araştırmacılar Commodore 64'ünüzün içinde yaşayan minik insanlar keşfetmiştir ve Activision da işlemcinizin içindeki insancığı 'evlat edinebilmeniz' için bir keşif yazılımı yayınlar. Bu insancığı ekranda içine taşınabileceği bir ev ve ihtiyacı olabilecek eşyaları sağlıyordunuz. Konsept o kadar ilgimi çekmişti ki en sonunda oyunu oynayabilmek için şu hantal olduğu kadar pahalı olan floppy disk sürücülerinden almıştım. İyi ki de almışım! Küçük sanal arkadaşımla ilgilenmek, onunla oyunlar oynamak, sohbet etmek ve onun günlük hayatını izlemek insanı gerçekten ekran başına hapsediyordu. Tabii, en sonunda onu beslemeyi unuttum ve zavallı insancık nalları dikti. Ama Marvin ile geçirdiğim çocukluk günlerimi asla unutmadım veya bir oyunla uzaktan yakından ilgisi olmayan bir şeyin beni nasıl esir ettiğini merak etmekten kendimi alıkoyamadım.

Şimdi, yani on beş yıl sonra kendimi tam bıraktığım yerde buluyorum. Herhalde "insan simülasyonu" konusunda bir sonraki adımı Will Wright'ın atacak olması kaçınılmaz bir durumdu; *SimCity* serisiyle adeta sanal bir kum havuzu yaratarak türe öncülük etmişti ve The Sims ile de tam olarak aynı şeyi yaptı. *The Sims*, sanal banliyö sakinlerinin hayatlarını oluşturup kontrol edebilmenize imkan tanıyan bir oyun (sanırım oyun diyebiliriz; ne de olsa bir Wright ürünü olduğu için geleneksel anlamda kaybetmek veya kazanmak diye bir şey yok). Aslında *The Sims* bir sonraki adımdan çok büyük bir sıçrayış. Evcil insanım, Marvin basit biri olmasına rağmen (o sadece mutlu veya mutsuz ve aç veya tok olabiliyordu) Wright'ın Sim'leri karmaşık bir dizi duygusal ve davranışsal değişkenlere sahip. Hem doğadan hem de yaklaşımınızdan etkileniyorlar; beş anahtar kişisel özellik (Düzenli, Sempatik, Aktif, Şakacı, Nazik) "doğumlarından" önce tanımlanabiliyor. Başarılı ve mutlu olmaları hayatlarını nasıl yönettiğinize bağlı.



İşte bizim mahalle. Burada kendinize yeni bir ev yapabilir veya Sim'lerinizi varolan bir eve taşıyabilirsiniz.

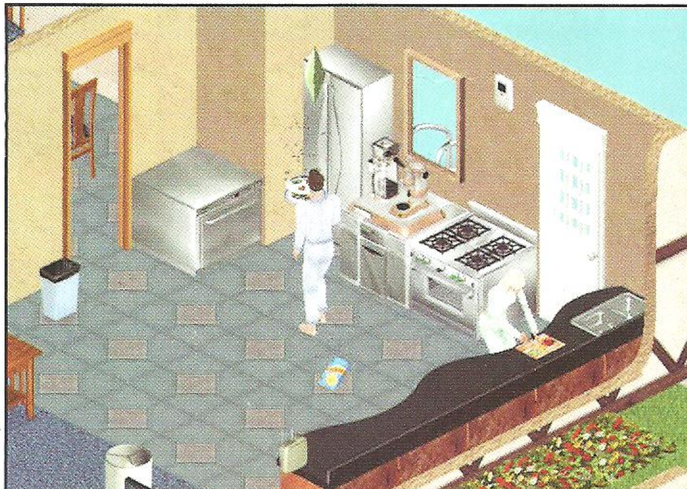


Bir Sim'in diğerine aşık olduğunu onu rüyasında görmesinden anlayabilirsiniz. Bu sahnede karım Chris ne kadar harika biri olduğumu düşünüyor.

The Sims, hakkında yazmam için ekstra yer ayrıldığına minnettar olduğum şu oyunlardan bir tanesi. Gerçekten anlatacak çok şey var. Emin olun ki dört sayfa bile kafamdakileri boşaltmak için yeterli olmadı. *The Sims*'in faaliyet alanı oldukça geniş. Konsept (bir insanın günlük yaşantısının ve gereksinimlerinin interaktif simülasyonu) gelişmeye son derece müsait ve oyunun tasarımı bu iş için gayet uygun. Kontrolünüz altındaki Sim'lerin yaşantısı öylesine esnek ve detaylı ki *PC Gamer* ofisindeki herkes oyundan başını kaldıramıyor. Aslında kendinizi, başka birinin hayatını vekaleten yaşadığınıza inanırken buluyorsunuz. Sim'iniz (veya Sim'leriniz) rüyalarınızı gerçekleştirebilecek alternatif bir sanal ego haline geliyor; tabii dünyanızı kabusa da çevirebilir.

Aslında *The Sims* iki bölümden oluşuyor: Sim'lerinizin çalışıp, oynayıp, ilişki kurabileceği "Canlı" bir mod ve çevreyi değiştirebilmeniz için zamanı durdurmaya yarayan bir Satın alma/İnşa etme modu. *The Sims*'in kalbi farklı biçim ve fiyata sahip, hazır evlerden oluşan bir banliyö bölgesinde atıyor; boş parsellere kendi evlerinizi de inşa edebilirsiniz.

En başta elinizdeki yetersiz 20000$ ile zevklerinizi dengelemeye çalıştığınız bir organizasyon modun-



Sim'lerin mutluluğunu engelleyen olaylardan biri de dağınık bir evde oturmak; bu yüzden ya bir hizmetçi tutun ya da evi kendiniz çekip çevirin. Tanrı bulaşık makinelerini korusun!



İşte benim evimin genel bir görüntüsü. Sim'imi varolan bir eve taşıdım ve bütçemin elverdiği bir şekilde dekorasyon olayına giriştim. Havuzu, jakuziyi ve basketbol sahasını yaptırana kadar göbeğim çatladı!

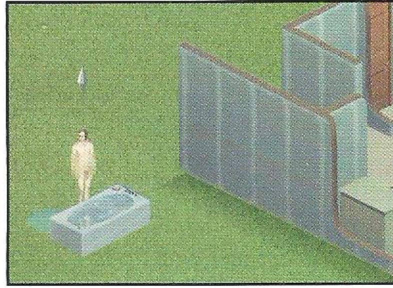
dasınız (bir ev bulup içini döşemeyi kastediyorum).

Ama bu taşınma öncesi beğeninize sunulan şık alternatifler aslında sadece bir başlangıç. Oyunda daha fazla para elinize geçmeye başlayınca oyunun geniş mobilya kataloğunu karıştırma özgürlüğünüz de artacak. Dekorasyona, aletlere, cihazlara ve diğer materyalist tuzaklara deli gibi para dökmeye başlayacaksınız. Daha sonra kolları sıvayıp evinizi neredeyse en baştan inşa edeceksiniz. Güçlü bir mimari editörle evinizi genel yerleşimden duvar kağıdına hatta halısına, pencerelerine ve merdivenlerine kadar yeniden tasarlayabilirsiniz.

Zamanın donduğunu ve elinizin altında böylesine güçlü ve kolay bir editörün olduğunu düşünürsek hayalinizdeki domestik cenneti yaratmak hiç de zor olmasa gerek. Sanal bebek eviyle haşır neşir olmak *The Sims*'in en sapkın meşgalelerinden biri; tabii aynı zamanda ofisteki performansı düşüren en büyük faktörlerden biri. Genellikle, normal testosteron seviyesinin üzerinde seyreden *PC Gamer* ekibi, kendini değişik duvar kağıdı desenleri ve yatak odası dekorasyonunun ne kadar zevkli olduğu konusunda hararetli tartışmalara girerken buldu.

The Sims'in esas olayı canlı modunda gizli; küçük mutlu (en azından başlangıçta) grubunuz işe giderek günlük yaşantısına devam eder. Olay, doğru düzgün bir oyundan çok sanal bir oyuncağa dönüşüyor. Oyuncu kendi ideallerini belirlemek konusunda özgür; ama gerçek hayatta olduğu gibi mutluluğun anahtarları sayılan sosyal ve mesleki anlamda başarılı olmak *The Sims* için de geçerli.

Sim'inizi gazeteden veya online listelerden bulduğunuz bir işe yerleştirdikten sonra kariyerinizde aşama kaydetmek önemli bir hedef haline geliyor. Bir süre düşük maaşa talim ettikten ve



Aman! Banyoyu yeniden döşerken küveti geçici olarak dışarı koyduğumu unutmuşum ve Sim'im de bu şekilde yıkanmaya karar vermiş olsa gerek. Tövbe!

seçtiğiniz kariyerle (tıp ve politika branşlarından tutun spor ve eğlence dünyasına hatta suç alemine bile el atabilirsiniz.) Düşük mevkilerinde uzun bir süre bocaladıktan sonra ciddi paralar kazanmaya başlayarak evinizi bir güzel yenileyebilirsiniz.

The Sims'in Taocu felsefeyi benimsemediği kesin. Daha iyi ve daha pahalı şeylere sahip olmanın doğrudan mutluluğa eşit olduğu bir düşünceyi pompalamaya çalışıyor. Satın alınabilen her obje kullanıldığı zaman bir Sim'in hayati ihtiyaçlarının bir veya daha fazlasının üzerinde pozitif bir etki bırakıyor. Örneğin geniş ekran flat-square bir TV, bir alt versiyonuna göre daha yüksek bir Fun oranına sahip; ve normal bir tuvalet bir Sim'in Bladder oranını rahatlatırken daha pahalı bir model aynı işi görüyor ve ek olarak bir Comfort bonusu kazandırıyor.

Kontrolünüz altındaki Sim'lerin yaşantısı öylesine esnek ve detaylı ki PC Gamer ofisindeki herkes oyundan başını kaldıramıyor.

The Sims'deki diğer büyük idealiniz aktif bir sosyal yaşantı geliştirmek (çevrenizdeki diğer Sim'lerle ilişki kurmak); ve oyunun en tatmin edici noktası burada ortaya çıkıyor. Eğer oyunda ilerlemek istiyorsanız sosyalleşmek zorundasınız. Sosyal hayat bir Sim'in genel anlamda mutlu olması için anahtar bir olay ve ayrıca kariyerinizde terfi etmeniz için belli bir sayıda aile dostunuzun olması gerekiyor. Aslında bu durum gerçek yaşantının nasıl işlediğini göstermek için yapılan bir girişimden çok sadece oyun tasarımının bir fonksiyonu olarak gözüküyor.

Mahallenizdeki Sim'leri tanımaya başladıkça onlara telefon edip evinize davet edebilirsiniz. Arkadaşlıklarından memnun kalırsanız onlarla muhabbet edebilir, oyun oynayabilir, şakalaşabilir, flört edebilir... kısacası sizden hoşlanmalarını sağlamak için onlara birçok farklı şekilde yaklaşabilirsiniz. Evdeki belli eş-

Hayatınızı Düzenleyin

The Sims kalbinizi çalabilmek için her türlü numaraya başvuruyor. İşte oyunda sizi bekleyen küçük, şirin ekstralar...

Sim'lerinizin müzik setlerindeki mevcut seçeneklerden azıcık usanmaya mı başladınız? Sadece sevdiğiniz mp3 dosyalarından biraz bulup onları *C:\Program Files\Maxis\The Sims\Music\Stations\..* klasörü altında toparlanmanız yeterli. Dosyayı dört alt klasörden birinin içine atın ve sonra oyunda müzik setini açıp uygun kanalı seçerek bir sonraki şarkıyı çaldırın. Artık istediğiniz müzikle Sim hayatınızın tadını çıkartabilirsiniz!

The Sims çevre birimleri, giyim seçenekleri ve diğer olaylar hakkında geniş bir yelpaze sunuyor ama ek editörlerle olayı bir hayli abartabilirsiniz. Hemen *www.thesims.com* adresini bir ziyaret edin ve kendi duvar kağıdınızı ve döşeme kaplamalarınızı tasarlamak için *HomeCrafter*'ı, *Sim*'lerinizin yüzlerini ve kafalarını baştan oluşturmak için *FaceLift Gold*'u ve *Sim*'inize tepeden tırnağa belli dokular giydirmek için *SimShow*'u indirin.

Ayrıca Internet adresinde, gün geçtikçe artan, yüklenmeye müsait eşyaların bir kataloğu var. Şimdilik tamamıyla yeni beş ev, bir kumar makinesi, akvaryum, ağlayan bebek, grafiksel eklentiler, gerçekçi diyaloglar için ses eklentileri, Sim'leriniz için yeni araçlarla kıyafetler ve birçok farklı olay yüklenmek için hazır durumda. Oyuncuların standart editörleri kullanmaya alıştıktan sonra kendi tasarımlarını da yollamasıyla sitenin bayağı gelişeceğini düşünebiliriz.

Son sıkı bir özellik: *The Sims* kullanışlı bir HTML editörüyle karşımıza çıkıyor. Tek bir tıklamayla aile üyelerinin her biri ve eviniz hakkında bilgiler içeren bir web sitesi oluşturuyor. Program kendisinin önemli olaylar sırasında (düğün, soygun, vb.) otomatik olarak çektiği resimlerle sanal bir fotoğraf albümü hazırlıyor ve bu albüme oyundaki kamera opsiyonunu kullanarak siz de eklentiler yapabiliyorsunuz. Size geriye sadece istediğiniz şeyleri yazmak kalıyor.



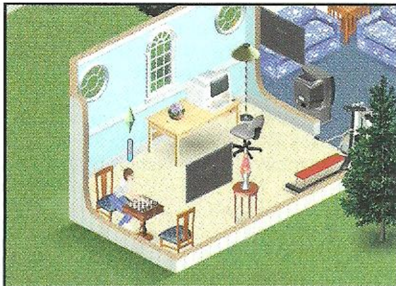
Yüzmek yorucu olabilir. Yani mayolu Sim'iniz sersemleyip uyumayı düşünmeye başladığında, onu daha fazla zorlamayın. Bayılmasını istemiyorsanız, pijamalarını giydirip doğruca yatırın.

yalar da işlerin yoluna girmesini sağlayabilir. Herhalde evinde geniş ekran TV'si, basketbol sahası ve jakuzisi olan bir arkadaşınızı ziyaret etmeyi daha çok isterseniz, değil mi? Şöyle böyle denilebilecek bir burç sistemi oyuna ekstra bir karmaşıklık seviyesi getirmiş. Astrolojik olaylar Sim'lerin birbirlerine olan eğilimlerini etkileyen bir durum. Benim gibi, gaz bulutlarından oluşmuş topların uzayda ışık hızıyla yaptıkları hareketler sonucunda dünyadaki insanların kişiliklerinin değiştiğine inanmıyor olabilirsiniz; ama *The Sims*'de Zodyak gerçekten sosyal bir etken. Yani bu olayı dikkate almak keyfinize kalmış bir şey.

Yeterince arkadaş olunca Sim'ler romantik bir şekilde birbirlerine bağlanabilir. Cinsiyetler arası ilişkilerde belirli kurallar olmadığı için Sim'lerinizin aşk hayatlarıyla istediğiniz şekilde oynayabilirsiniz. Yine de varolan ilişkiler hakkında haberinizin olmasına bakın. Besbelli bir hataydı ama evli bir çift olan Bella ve Mortimer Goth ile ayrı (ve gizli) bir şekilde ilişki kurdum. Her ikisini de akşam yemeğine davet ettim. Mortimer banyodayken Bella'yı öptüm ama adam dönüp de halimizi görünce karısını ve beni bir güzel tokatladı. Daha sonra da



Evlenince kendime ait küçük bir boşluk yaratabilmek için evin bu cephesine yeni bir bölüm ekledim ve karımın dırdırından bir nebze uzaklaşabilmiş oldum.



Kendi kendinize satranç oynamak biraz garip olabilir ama gerçekten mantık oranınızı yükseltiyor.

karısının üzerine hücum etti. Herhalde o gün iki aile dostumu kaybettiğimi anlamışsınızdır. Onları tekrar geri kazanmak için kırk dereden su getirdiğimi hemen belirtiyim.

Geçenlerde Will Wright, *The Sims*'in aslında bir zaman yönetimi simülasyonu olduğunu söyledi. Şaka da yapmıyordu. Uykudan ve işten artan zaman sosyalleşmek, çalışmak, oynamak ve ev işlerini halletmek için gerçekten çok az. Birçok kez zamanın gerisinde kaldığınızı fark edeceksiniz. Yemek yemeye zaman ayırmadığınız aç kalabilir, bütün hafta boyunca bir kez bile yıkanmadığınız için leş gibi kokabilir veya Bladder göstergenizi göz hapsinde tutmadığınız için kendinizi bir idrar havuzunda yüzerken bulabilirsiniz. Bir hizmetçi ve bahçıvan tutarak ev işlerinin çoğunun icabına bakabilirsiniz ama yine de kariyerinizi ve sosyal hayatınızı sürdürmek oldukça güç olabilir. Aynen gerçek hayatta olduğu gibi *The Sims*'in temelleri de hayattan ne istediğinize karar vermeniz ve öncelik verdiğiniz değerler üstüne kurulu. En iyisi dengeli bir hayat kurmak; böyle bir dengeyi sağlamak oyunun en alengirli olayı. Sim ailenizin ebatları genişledikçe oyun hem zorlaşıyor hem de kolaylaşıyor. Geliriniz artacağından ve işleri aile üyeleri arasında dağıtabileceğinizden birazcık rahatlıyorsunuz; ama birden fazla Sim'in günlük programına hakim olabilmek gerçekten yorucu bir iş.

Ofisten Görüşler

İşte *PC Gamer*'ın geriye kalan *The Sims* ustalarının düşündükleri...



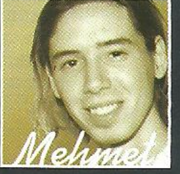
"Bir oyun hakkında rüya görmeye başladığınızda anlayın ki o oyuna saplanmışsınızdır. TV'yi elden çıkarıp yeni bir müzik seti almak ve bir parti vermek veya tamirat yeteneğimi artırıp bozuk lavaboyu onarmak (bir de tabii Gary'nin karısının bana neden kur yaptığı) gibi düşünceler aklımdan çıkmıyor. *The Sims*, *Warcraft II*'den sonra beni ekran başına çivileyen birkaç oyundan bir tanesi."



"*The Sims* bence *Warcraft*'tan beri piyasaya çıkan en bağımlılık yaratan oyun. Evi nasıl dösemem gerektiği konusunda uzun uzun düsündüm. Eger oyunda gösterdigim özenin yarısını kendi evime gösterseydim simdi muhtesem bir evde yasıyor olacaktım.."



"Bu oyunun ne kadar güzel ve ince düşünülmüş bir oyun olduğunu bir kez daha anlatarak sizleri sıkmayacağım. Tek söyleyebileceğim *The Sims*'in, benim kumar, alkol ve tembellik sorunlarımı simüle edebileceğim eğlenceli, sanal bir ortam yaratmış olduğu."



"Sakin baslayan o gün, evde yasadıgım basit bir problem nedeniyle ölene kadar cok eglendim. Evet, ne yazık ki bu oyunda ölebileceginizi bilmek biraz sinir bozucu. O bozuk ampulü yenisiyle degistirmenin bu kadar tehlikeli ve ölümcül oldugunu tahmin edebilseydim sanırım *The Sims* yerine *Quake III Arena* oynamayı tercih ederdim. Ne yazık ki son save'im bundan tam 6 saat öncesine aitti ve iyi bir aile babası olan Ryu, tüm sevenlerini, metreslerini ve ödenmemis faturalarını geride bırakarak aramızdan ayrıldı. Sanırım yeni bir karakterle sıfırdan baslayıp Ryu'yu kalbime gömecegim."

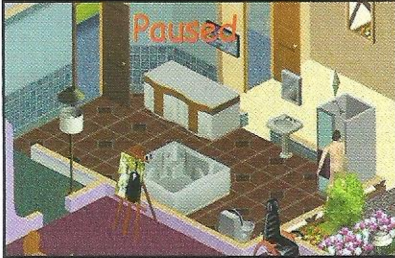
The Sims'in zaman yönetimi konusunu daha geniş bir ölçekte ele almaması çok yazık. Birçok oyuncu Sim'lerin hiç yaşlanmamasını çok garip karşılıyor. Yaşlanmayı da oyuna katsalardı çok daha ilginç olurdu; böylece oyuncular sanal ideallerini belirli bir süre içinde gerçekleştirmek için çabalayabilirlerdi (tabii mirasçı faktörünü de unutmamak gerek). Oyuncular oyunlarını birçok jenerasyon boyunca devam ettirerek *SimCity*'de olduğu gibi yıllar geçtikçe ilerleyen teknolojileri bizzat görebilirlerdi. Ayrıca oyunun sosyalleşme bölümü de yaşlanmayı hesaba katmamış. Jenerasyonlar arası ilişkilerin çok popüler olmadığı bir dünyada yaşıyoruz; ama yine de insan kendi kendine "neden olmasın?" diye soruyor. Belki oyunun kaçınılmaz olan devamında bu tip konulara eğilmeyi akıl ederler.Yukarıda bahsettiklerim oyundaki belirgin ironiye sadece bir örnek teşkil ediyor. Muhtemelen *The Sims*, diğer oyunlara göre çok daha fazla eleştirilecek çünkü oyun herkesin uzman olduğunu iddia edebileceği bir şeyi, hayatı sanallaştırıyor. Diğer *The Sims* oyuncuları da kusur bulma konusunda benden geri kalmıyor. Örneğin: Sim'ler yaşlanmıyor veya hasta olmuyor; balıkları beslemek otuz dakika sürmüyor; kendi kendinize satranç oynayabiliyorsunuz; bulaşıklarınızı yıkamak zorundasınız ama çamaşırlarınızı değil; evcil bir hayvan edinemiyorsunuz (aklı evvel Marvin'imin bile bir köpeği vardı!); diğer Sim'lerin evine gidemiyorsunuz, onlar size gelmek zorunda; işteyken ne olup bittiğini göremiyorsunuz; aynı anda birden fazla kişiyle evlenebiliyorsunuz; hafta sonu diye bir şey yok. Belkide bu sonuncusu affedilebilir, ne de olsa Will Wright ve ekibi bu oyunu geliştirirken gün yüzü görmediklerinden hafta sonu gibi bir olayı atlamış olabilir. Aslında bütün bu eleştiriler geçerli olduğu kadar yüzeysel de. Birtakım eleştiriler yapmadan önce oyun tasarımındaki sınırlamalar hakkında bilgi sahibi olunmalı, özellikle böylesine geniş bir konuyu ele alan bir oyuna dil uzatırken. Her simülasyon tasarımcısı neyi dahil edeyim neyi çıkarayım kararını vermek konusunda her zaman zorlanmıştır. Simülasyon herkesin her gün yaptığı bir şey olunca, söz konusu kusurlar çok daha fazla göze batıyor.

Yardım

Ev işlerini yoluna koymak tam bir zaman kaybına dönüşebilir. Kendinize olabildiğince fazla zaman ayırmanın amaçlandığı bir oyunda evi düzene sokmak için bir hizmetçi ve bir bahçıvan tutmak çok yerinde bir karar olur.







Sim'leriniz soyununca vücutlarının erotik bölümleri mozaikle kaplanıyor. Karakterlerin sanal olması bile sansürü engelleyemiyor.

Muhtemelen The Sims, diğer oyunlara göre çok daha fazla eleştirilecek çünkü oyun herkesin uzman olduğunu iddia edebileceği bir şeyi, hayatı sanallaştırıyor.

Gerçek şu ki birkaç mantık hatasını bir kenara bırakırsak *The Sims*'in şu ana kadar edindiğim en psikopat hobilerden biri olduğunu söyleyebilirim. Gece yatarken Sim'lerimi düşünüyor, sabah kalkınca da gereksiz bir endişeye kapılıp ne durumda olduklarını merak ediyorum. Uyumak için bilgisayarınızı kapattıktan sonra bile bilincinizi esir alan o eşsiz cazibesi kafanızı kurcalamaya devam ediyor. Uzun süredir tanrısal bir güç olarak sanal bir evrende hüküm sürme duygusunun olağanüstü bir şey olduğunu biliyorduk ama benzer bir durumu günlük hayat dediğimiz bir dünyada yaşamanın bu kadar yıpratıcı olabileceğini asla tahmin edemezdim. Önceden *SimCity*'nin yaptığı gibi *The Sims* de insanı tanımlanamaz bir şekilde rahatlatıyor. Muhteşem sakinleştirici müzikleriyle tam bir tedaviye dönüşüyor.

Benim tek rahatsız eden şey multi-player modunun eksik olması. Halbuki ne kadar iyi bir multi-player modu geliştirilebileceği apaçık ortada. Şimdilik arkadaş veya meslektaş Sim'lerle takılmak eğlenceli gözüküyor. Mesela şu an, bir şekilde Lisa Renninger'in alternatif egosunun sanal karım Chris ile birazcık fazla iyi geçinmesi beni endişelendirmiyor değil. Ama yine de online birine rastlayıp sanal ev arkadaşı veya başka bir şey olmak isterdim. Belki de online bir mahallede bir hırsız olup başkalarının evinden çaldığım eşyalarla kendiminkini döşeyebilirim (herkesi büyük bir parti için evime çağırdığımda esaslı bir rezalet çıkabilir!). Yine de Will Wright'ın benden bu konuda daha ileri olduğunu hissediyorum ve eminim ki şimdiden bir devam veya bir eklenti paketi için elinde yeterli malzemenin olduğuna inanıyorum. Bu zaman zarfında siz iyisi mi gidip bir tane *The Sims* alın. İncelemelerin, alış veriş tavsiyeleri anlamına geldiğini ve bu işi yaptığım süre boyunca böylesine kendisiyle barışık bir inceleme çıkarmadığımı unutmadan belirteyim.



Bir yüzme havuzu evinize yapabileceğiniz en lüks eklentilerden bir tanesi; her türlü bonusa sahip. Arkadaşlarınızı bir havuz başı partisine çağırın ve sosyal oranınızdaki inanılmaz artışa bir göz atın.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%96

ARTILAR: Bağımlısı olmak; sonsuz tekrar potansiyeli; onları izlemek muhteşem.

EKSİLER: Bazı mantık hataları ve gariplikler.

SONUÇ: İnteraktif sanat adına bir başyapıt; *The Sims* yılın oyunu için ilk ciddi aday.

NASCAR Legends

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Papyrus Design Group **YAYINCI:** Sierra Sports, *www.sierrasports.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 70MB hard disk alanı, 8X CD-ROM **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 170MB hard disk alanı, 16X CD-ROM, Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart, A3d 2.0 veya DirectSound 3D destekli ses kartı, joystick veya direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu: WON.NET, Maksimum Oyuncu: 32

NASCAR yarışlarının bugünkü kadar ticari olmadığı, ama çok daha zevkli olduğu zamanlara dönüş...

Petty, Allison, Pearson, Yarborough... Bu isimler her ne kadar ülkemizde pek bilinmeseler bile, dünya motor sporları tarihine büyük bir damga vurmuş olan NASCAR yarışlarının en önemli kahramanları olarak her zaman hatırlanacaklar. Papyrus ve Sierra Sports'un uzun bir süreden beri devam eden NASCAR serisinin son halkası olan bu oyunda, Dodge Daytona, Ford Torinos, Mercury Cyclones ve Plymouth Superbirds gibi efsane Amerikan otomobillerini kullanma ve nostalji ile karışık büyük bir heyecan fırtınası yaşama şansına sahip olacaksınız.

NASCAR Legends, Papyrus'un *NASCAR 3*'ü ile teknik olarak pek çok ortak özellik paylaşıyor. Gerek grafik motoru, gerekse fizik modellemeleri konusunda *NASCAR 3*'ün bu oyun üzerinde büyük bir esin kaynağı olduğu açıkça görülüyor. Ayrıca *NASCAR Legends*, yine Papyrus'un oyunlarından birisi olan Grand Prix Legends ile de bazı benzerlikler taşıyor. Oyun 1970'lerin Amerika'sındaki "stock car" olarak adlandırılan (bizdeki adı "modifiyeli otomobil") NASCAR yarışlarının en yüksek ilgi gördüğü zamanlarda geçiyor.

Legends'da tıpkı *NASCAR 3* gibi oldukça iyi bir grafik kalitesine sahip. Direct 3D ve Glide destekli grafik motoru sayesinde çok gerçekçi toz ve duman efektlerinin yanısıra, şimdiye kadarki en başarılı skidmark ve araç gölgelendirmelerini de görebilirsiniz. Özellikle de 1024x768 çözünürlükte tüm grafikler çok çarpıcı görünüyor. Arabaların üzerindeki sponsor logoları her ne kadar 1970'lerde çok küçük olsa da, grafiklerin kalitesi sayesinde her açıdan rahatça okunabiliyor. Oyundaki pistlerde bulunan uyarı ışıkları ve bayrakları sallayan görevlilerin animasyonları ise ortama çok gerçekçi bir hava katıyor. Daha önceki *NASCAR*'lardan hatırladığımız framerate bozuklukları ve grafik hızındaki düzensizlikler, *Legends*'de tamamen giderilmiş ve oyundaki tüm grafik ve animasyonlar oldukça iyi bir akıcılığa sahip.

Tüm bu grafik şöleni tabii ki mükemmel ses efektleri olmadan tamamlanamazdı. *Legends*, tıpkı N3'deki gibi çok kaliteli bir 3D ses motoruna sahip. Ayrıca *Legends*, Aureal 3D 2.0 ve DirectSound 3D desteği ile de çok gerçekçi pozisyonel ses efektlerine sahip. Eğer güçlü bir sub-woofer ile donatılmış surround ses sisteminiz varsa çok şanslısınız demektir. Çünkü böylesine kaliteli ve gerçekçi ses efektlerinin tadı ancak iyi bir surround ses sitemi ile çıkarılabilir.

Papyrus, bu oyunda kullanmak için çok büyük emekler vererek, 1970'lerdeki tam 16 pistin birebir ayrıntıda modelini çıkarmış (Çok büyük emekler vererek diyorum, çünkü sadece 70'lerdeki fotoğrafları kullanarak 3D pist modellemek hiç de kolay olmasa gerek!) Bunların arasında, Thompson Speedway, Gray Stadium, Greenville-Pickens Speedway ve Riverside gibi zamanının en ünlü pistlerini sayabiliriz. Daha önceki tüm *NASCAR*'larda olduğu gibi, Papyrus, Daytona International pistini bu oyunda da kullanamadı (Sega tarafından izin verilmedi) ama onun yerine yine ünlü pistlerden birisi olan California'daki Ontario Motor Speedway oyuna dahil edildi. Her ne kadar oyundaki pistlerin hemen hepsi bugün hala kullanılıyor olsa bile, 70'lerdeki şekliyle, yani bugünkünden



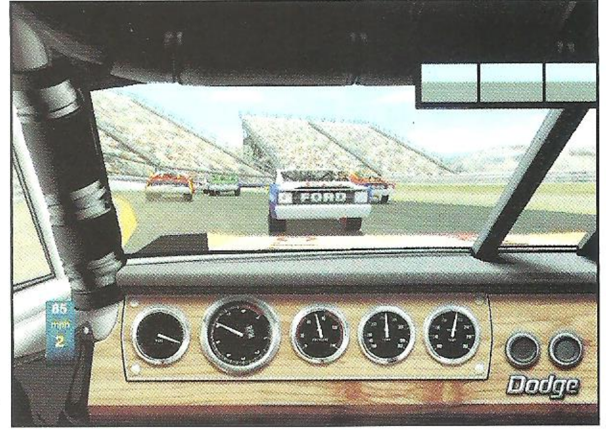
Belki çoğumuz 70'li yıllarda çocuktuk, ama o zamanın otomobillerini ile *NASCAR Legends* sayesinde şimdi kullanabileceğiz.



***NASCAR Legends*'de kullanılan yapay zeka, eski *NASCAR* oyunlarına göre çok daha gelişmiş. Eğer oyunda böyle bir manzara ile karşılaşırsanız büyük ihtimalle hata sizdedir.**



Önceki *NASCAR* oyunlarında olduğu gibi, *Legends*'de de çok ayrıntılı bir garaj menüsüne sahipsiniz. Yarış kazanmak için şoförlüğünüz kadar teknisyenliğiniz de iyi olmalı.



"Ahşap torpidolu" arabaları merak edenler bu oyuna bir baksınlar. Bu görüntü oyuna gerçekten çok değişik bir hava veriyor.

Papyrus, bu oyunda kullanmak için çok büyük emekler vererek, 1970'lerdeki tam 16 pistin birebir ayrıntıda modelini çıkarmış.

çok daha az güvenlik önlemlerinin alındığı pistlede yarışmak çok ilginç olabiliyor. Günümüzde kullanılan yüksek duvarlar yerine ince bariyerlerle çevrelenmiş pistleri görünce hemen bir değişikilik farkedecksiniz.

Legends'daki fizik modelleri, Papyrus'un 1996'dan beri *NASCAR* serisinde başarıyla kullandığı motorun tüm ayrıntılarını yansıtıyor. 70'lerin düşük teknoloji lastikleri hesaba katılarak, arabaların yol tutması daha zorlaştırılmış. Ben Alabama Speedway'de 25 lap sonunda lastiklerimin eridiğini gördüm ve bunu iyi bir derece olarak kabul ettim çünkü 70'lerin hızlı otomobillerinin en büyük handikapı olan "lastik yeme" problemi, en sık olarak Ford ve Chrysler gibi otomobillerde görülüyor. Böylesine ince ayrıntılara sahip bir oyunun tabi ki teknik ayarları da oldukça ayrıntılı. Otomobilinizin tüm detaylarını ve özellikle de yapmanız gereken lastik ve amortisör ayarlarını car setup ekranından ayarlayabilirsiniz. Her ne kadar bu fizik motoru yaşlı sayılsa bile, yartıklarının yanında asla yaşını belli etmiyor. Fakat yine de biz ayrıntı düşkünlerinin gözünden kaçamayan birkaç hatası da var. Özellikle frenlerdeki tekerlek kilitlenmeleri ve patinajlar her nedense bu oyunda kullanılmamış. Oysa ki çok hassas kontrollere ve özellikle de "Burnout" gibi (*Driver* oynayanlar bilir!) fonksiyona sahip arabalarda bu efektlerin uygulanması çok güzel sonuçlar verebilirdi. Otomobillerin direksiyon komutlarına çok hızlı tepki vermesi ise bu fizik motorunun belki de görünen en bariz hatası. *NASCAR 2*'den bu yana kullanılan bu fizik motoru sonuç olarak *Grand Prix Legends*'deki fizik motoruna göre az farkla geriden geliyor ama yine de bu durum oyunu asla negatif yönde etkilemiyor.

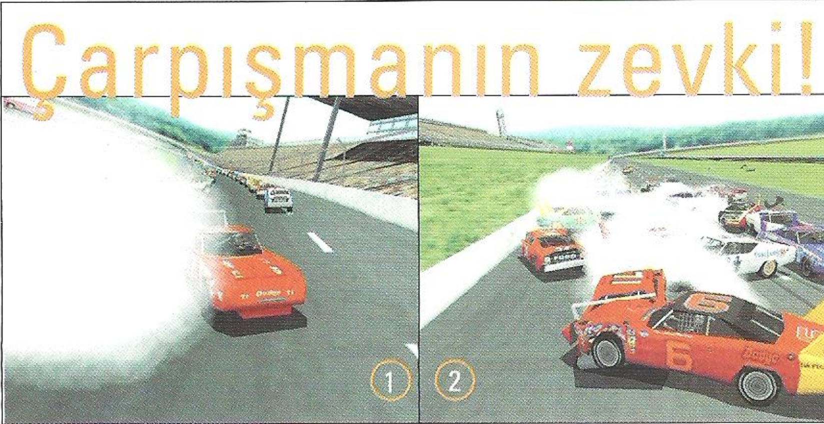
Legends'de kullanılan "options"lar içindeki; Solo races, Full championships, Super-stick arcade, Replay ekranı ve Otomobil boyama gibi tüm seçenekler, *NASCAR 3*'dekilerin karbon kopyası niteliğinde.

Oyunun yapay zeka sürücüleri ise geçmiş oyunlardakilere nazaran çok daha ileri seviyede. Ama pistin küçük bir bölümü dahi kaza sonucu tıkanırsa, yapay zeka sürücüler hiç de kendilerine yakışmayacak bir şey yapıyorlar ve ip gibi dizilip yollarına devam etmeye çalışıyorlar.

NASCAR Legends'in en büyük artılarından birisi de kuşkusuz multiplayer modu. Sierra'nın açtığı WON.NET adlı dedicated server sayesinde oyun içerisinden hem oyun kurabilir hem de oyuna katılabilirsiniz. Her ne kadar oyunun maksimum oyuncu sayısı 32 olsa da, en iyi sonuçlar 5-10 kişilik gruplarda mümkün olabiliyor. Eğer Dial-up ile bağlanıyorsanız Latency ile başınız belada demektir. Ben 56k analog modemle bağlandığımda pek çok tatsızlık ile karşılaştım, ama ISDN'e geçtiğimde ise en ufak bir sorun çıkmadı. ISDN veya ADSL gibi lüksleri olmayanalar için ise tek çözüm günün uygun saatlerinde bağlanmak.

NASCAR Legends, baştan sona çok gerçekçi olarak tasarlanmış ve geçmişteki *NASCAR* oyunlarının tüm hatalarını da tek başına düzeltmiş. Bazı *NASCAR* fanatiklerinin, bu oyunun aslında bir add-on olması gerektiği iddialarına rağmen *NASCAR Legends*, birkaç küçük hata dışında, ayrıntılı pist modelleri, tarihi gerçekliğe sahip otomobil detayları, güçlü grafik motoru ve mükemmel ses efektleri ile, tek başına gayet kaliteli bir yarış oyunu olarak harddisklerimizde uzun süre yerini muhafaza edeceğe benziyor.

Çarpışmanın zevki!



Daha önceden Papyrus'un yarış oyunlarını oynamış olanlar bilirler. Arabanızı bilerek ters yönde kullanıp, karşıdan büyük bir hızla gelen rakiplerinize çarpmanın ve sonrasında da zincirleme kazaya sebep olmanın dayanılmaz bir cazibesi vardır. Bunun en büyük sebebi ise Papyrus'un tüm yarış oyunlarında kullandığı mükemmel çarpışma efektleridir. Kopan tekerlekler, uçuşan parçalar, hurdaya dönüp tipi kayan o süper otomobiller her zaman oyuna büyük zevk katmıştır.

Fakat isterseniz, bu tarz çarpışmalardan zevk alan oyunculara alay etmek yerine, böylesi bir zevki deneyebilir ve bu "potansiyeli" kullanarak oyun içinde oyun yapabilirsiniz. Oyunun kuralları çok basit: oyun başında pace-lap ve sarı bayrakları "off" yapın, en zorlu pistlerden birisini seçin (Alabama Speedway bu iş için en uygun pistlerden birisi!) ve yarışa en son sırada başlayın. Yeşil bayrak işareti verilince hemen ters yöne doğru "Burnout" yapın (şekil: 1) ve ters yönde son sürat ilerlemeye devam edin. Kısa bir süre içinde karşıdan gelen grubun lider konumundaki otomobilleri ile takriben 300 mph gibi bir hızla (kombine hız) çarpıştıktan sonra (şekil: 2) "Esc"e basın ve Replay'i seyredin. Skor durumuna gelmek için lap'leri hızlandırmalısınız. Bunu yapmanın tek yolu da zamanı hızlandırmak. Sonra skor tabelasına bakın (şekil: 3) ve çarparak yarış dışı bıraktığınız otomobilleri sayın. Birinci lap sonrasında yarış dışı kalan her otomobil için bir puan verin. Ayrıca ikinci lap'de kaza yapanların yol ortasında kalan enkazlarına çarpıp elenenlere de yarım puan verin. Toplam skoru 10 olan iyi iş yapmış demektir, çünkü bu arabaları parçalamak o kadar da kolay olmasa gerek. Bu tipte bir çarpışma oyunu sayesinde *NASCAR Legends*'e çok farklı bir tat katabilir-

3

Pos	#	Driver	Laps	Interval
23	99	C Glotzbach	4	-2L
24	131	M Maier	4	-2L
25	22	B Allison	4	-2L
26	118	V Pantano	4	-2L
27	122	T Constantiot	4	-2L
28	128	K Sheehan	4	-2L
29	40	P Hamilton	4	-2L
30	114	M Klavir	4	-3L
31	64	E Langley	3	-3L
32	126	J Zagaria	3	-4L
33	6	B Baker	2	-4L
34	129	K Thomas	1	Accident
35	98	L Yarbrough	1	Accident
36	27	D Allison	0	Accident
37	43	R Petty	0	Accident
38	21	C Yarborough	0	Accident
39	24	C Gordon	0	Accident
40	116	S Clancy	0	Accident
41	123	M Marchesi	0	Accident
42	71	B Isaac	0	Accident
43	134	A Mahood	0	DNF

PC GAMER TÜRKİYE **SON KARAR**

ARTILAR: Kaliteli grafikler; gerçekçi otomobil modelleri; mükemmel ses efektleri

%83

EKSİLER: Bazı fizik modelleme hataları; yapay zeka'daki bazı küçük hatalar

SONUÇ: Tarihsel gerçekliğe sahip kaliteli bir otomobil simulasyonu

Tzar

TÜRÜ: Real-time Strateji **ÜRETİCİ:** Haemimont **YAYINCI:** Talansoft, *www.talansoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 12X CD ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 333, 96MB RAM, 24X CD ROM sürücü, 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN veya internet üzerinden, Maksimum oyuncu sayısı: 8

Yıllardır real time strateji türünde önemli bir gelişme olmuyor diyenlere tavsiyemiz Tzar: The Burden of the Crown.

Tzar: The Burden of the Crown, Bulgar yazılım firması Haemimont'un son oyunu. Bunun yeni bir *Warcraft* taklidi olduğunu düşünüp sayfayı çevirmeden önce en azından bu paragrafı okumanızı tavsiye ederiz çünkü *Tzar,* daha önce defalarca gördüğünüz o "öncülerinden yoğun bir şekilde esinlenmiş" oyunlardan biri değil. *Warcraft*'tan esinlediği doğru ama sadece savaş alanlarında. Kaynaklarla uğraştığınız kısmı daha çok *Settlers*'ı andırırken, diplomatik ilişkiler bölümünde de *Civilization*'dan etkilenmiş. Ayrıca genel olarak bir de *Age of Empires*'a benziyor. Tüm bu oyunlar real-time strateji oyuncularının yakından tanığı ve sevdiği oyunlar. Ama *Tzar* sadece bu esinlemelerden oluşmuyor, onların başarılı yanlarını alıp kendi has güzel eklemeler de yapmış.

Herşeyden önce *Tzar,* grafikler açısından oldukça başarılı görünüyor. 16 bir renk çözünülürlüğü ve 1024x768 ekran çözünülürlüğünü destekliyor olması oldukça etkileyici. Karakterler ve üniteler görünümleri ve animasyonlarını izlemek oldukça zevkli. Örneğin büyücülerin summon ettikleri stone golem'ler adeta zeminin bir parçası gibi görünüyor. Diğer yaratıkların renk ve animasyon farklılıkları da sizi tatmin edecek kalitede.

Bununla beraber dinamik hava şartları oyuna bambaşka bir boyut katıyor. Güneşin doğup batması, yağmur, kar ve rüzgar efektleri kendinizi yaşayan bir dünyada hissetmenizi sağlıyor. Örneğin gece çakan bir şimşek ekranı aydınlatıyor. Üstelik bu hava koşulları sadece göz boyamak için de değil. Hava koşullarının farklılıklarına göre karakterlerinizin hızları ve etkileri değişiklik gösteriyor.

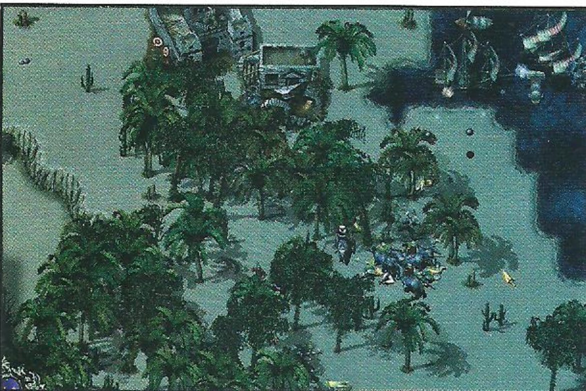


Oyunda mage'leriniz ölmüş düşmanlarınızı undead olarak kaldırıp tekrar savaş alanına sürebiliyor. Bu resimdeki mage bu konuda oldukça başarılı, undead ordusuyla düşmanın şehrine uaklaşıyor.

Oyun, dünya benzeri bir gezegenin insanlarının henüz tam olarak gelişmemiş oldukları karanlık çağlarında geçiyor. Bu dönemlerde geçen her oyundaki gibi *Tzar*'da da büyü adeta günlük yaşamın bir parçası. Şövalyelerin ve iskelet ordularının yanı sıra güçlü büyücülerinizi de yaratabilirsiniz. Bunların yanı sıra mancınık gibi daha ağır silahları da geliştirebilirsiniz, yani geniş bir ünite yelpazeniz var.

Oyunda roleplaying öğesi benzer oyunlardakinden daha farklı. Diğer oyunlarda ana karakteriniz tecrübe kazanır ve savaşçılarınız sadece upgrade ile geliştirilebilirdi ama *Tzar* bu konuda radikal bir yenilik yapmış; her ürettiğiniz birimin kendi tecrübe puanlarını kazanma şansı var. Artık harcanabilir kahramaların devri kapanıyor ve adamlarınız ne kadar çok savaştan sağ çıkarlarsa o kadar uzun yaşama şansları oluyor. Üstelik henüz tecrübesiz adamlarınızı yeteri kadar güçlü değilken bir düşman ordusunun üzerine sürmenize de gerek yok, isterseniz antreman sahalarında tecrübelerini belli bir yere kadar arttırabilir ve girecekleri savaşlarda daha başarılı olmalarını sağlayabilirisiniz.

Oyunda üç farklı uyarlık var; Avrupalılar, Asyalılar ve Araplar. Her birinin kendine has birimleri ve bina tipleri var. Ayrıca teknoloji geliştirme esnasında da bu uygarlıklar birbirlerine göre farklılıklar gösteriyorlar. Bunula beraber oyunda seçebileceğiniz farklı oyun tarzları da var; Way of Glory, Way of Religion, Way of Magic ve Way of Trade and Crafts. Tüm bu değişik sistemler seçmiş olduğunu uygarlığın diğerlerine göre farklılıkları da göz önünde bulundurulunca ortaya çok geniş bir kombinasyon çıkıyor. Diğer oyunlardaki gibi bir uygarlığı bir kere bitirmek diye bir şey yok. Her uygarlığı değişik oyun sistemleriyle oynadığınızda yapabilecekleriniz değişiyor ve dolayısıyla oyuna farklı bir kombinasyonla her yeniden başlayışınızda farklı tecrübeler yaşayabiliyorsunuz.



Gece olunca saldıran düşmanlarınız sizi pusuya düşürmek istiyorlar. Ama eğer tedbirinizi almışsanız, özellikle tecrübeli askerleriniz için bu bir sorun olmayacaktır.

Eğer tecrübeli bir RTS oyuncusuysanız haritadaki kaynakların başarınızda ne kadar önemli bir rol oynadığını biliyorsunuzdur. *Tzar*'da da diğer kaynak yönetiminin ön planda olduğu RTS oyunlar gibi haritayı keşfetmek çok önemli. Rakibinizle kapıştığınız haritanın belli yerlerindeki kaynaklar biri keşfedene kadar bir işe yaramıyor ama rakibinizin onları sizden önce keşfetmesini istemeyceğinizden de eminiz. Bu oyunun ilk bölümlerinde rakibinize büyük avantaj sağlayacaktır. Siz yavaş yavaş kaynaklarınızın tükenmeye başladığını farkettiğinizde rakibinizin elindeki kaynakları ele geçirmeye çalışmak sizin zaten sınırlı olan kaynaklarınızı asker üretmeye harcamak zorunda kalmanıza yol açacaktır.

Sonuç olarak pek çok oyunun başarılı yönlerini bir araya getirmiş ve kendine has özellikler de eklemiş olan *Tzar: The Burden of the Crown* real-time strateji oyuncularının zevkle oynayacakları bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

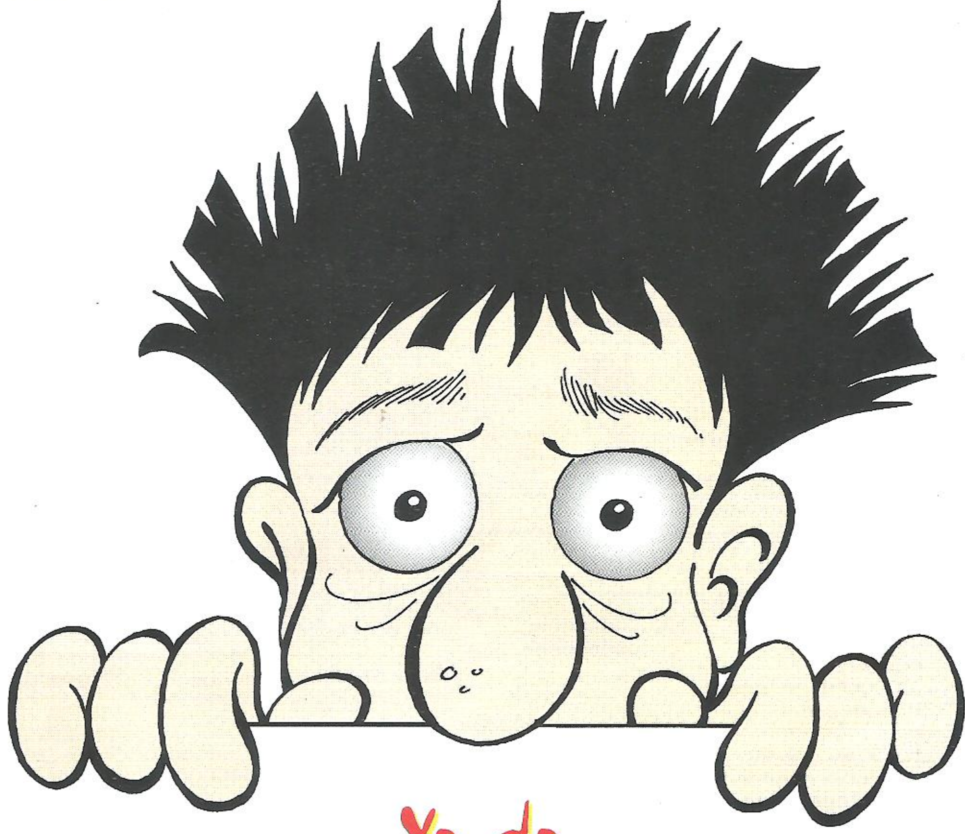
%77

ARTILAR: RTS'ye kattığı yenilikler; güzel grafikler

EKSİLER: Özellikle savaşlarda yeterince başarılı olmayan yapay zeka; yüksek sistem gereksinmeleri.

SONUÇ: RTS'ye önemli yenilikler getiriyor.

Stressli Ol!



Ya da

Kendine Eziyet Etme!

Taze, Eğlenceli Birşeyler Dene

Tadım Ye!





http://www.tadim.com.tr

Football World Manager

TÜRÜ: Menejerlik **ÜRETİCİ:** Caffeine Studios **YAYINCI:** Ubi Soft Entertainment, *www.ubisoft.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Odyssey Entertainment (0212) 233 10 50-51 **GEREKENLER:** Pentium 233 MMX, 32 MB RAM , 8X CD-ROM Sürücü, 4MB Direct 3D uyumlu 3D ekran kartı. **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 64MB RAM, 4MB Direct 3D uyumlu 3D ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

71 ülke, 29000 den fazla oyuncu! Bu kadar bolluk az bulunur.

Menejerlik oyunlarını hep sevmişimdir. Bunu yanlızca futbol menejerliği olarak düşünmeyin, aslında içinde yönetim olan her oyun benim çok hoşuma gider. *Jagged Alliance*'ta bir kiralık asker grubunu yönetirken aldığım zevkin aynını sanal bir şirket yönetirken de hissederim. Benim için önemli olan menülerin içinde kaybolmamaktır ama aynı zamanda yönettiğim takımın her unsuruna tam hakim olmak isterim. *Football World Manager*'ı elime aldığımda beklentilerim bunlardı.

Oyuna ilk girdiğimde kocaman bir ligler silsilesiyle karşılaştım. Oyunun kutusunun üzerinde vaadettiği 71 ülke seçeneği önümde duruyordu. Oyun seçtiğiniz ülke adedine göre ilerliyor. Ülkeleri seçtikten sonra ise karşınıza menejerinizin tipini belirleyeceğiniz bir ekran geliyor. Evet yanlış okumadınız. Menejerinizin yüz hatlarını belirleyebileceğiniz çok ayrıntılı bir program sayesinde saçınızdan yüz yapınıza kadar herşeyi belirliyebiliyorsunuz. Menejerin kendisiyle ilgili ekranlar yanlızca burada bitmiyor. Oyuna girince özel yaşamınızda yönetebileceğiniz bir ekran sizi bekliyor. Finansal durumunuzdan başka bir takıma transfer olmanıza kadar herşeyi buradaki menülerden yapabilirsiniz. Takımınızı seçtiğinizde otomatik olarak dört senelik kontratınız olduğu varsayılıyor. Tabii hiç bir şeyin garantisi yok. Eğer başarılı olamazsanız kovulabilirsiniz.



Daha önce 4-0, şimdide 1-0 ! Önüme çıkanı eziyorum. Galatasaray CL'de tutlmuyor.

Bu oyunda ayrıntıya dair herşey var. Stadınızı geliştirmekten genç takımınızın antremanına kadar herşey sizin kontrolünüzde. Takımınızın lig ve kupalardaki durumu kadar finansal durumuda önemli. Bu konuda size bir tavsiyede bulunacağım. Genç takımdan yetişen ihtiyaç fazlası oyuncularınız size çok güzel bir finansman kaynağı sağlayacaktır. Eh tabii bunun yanında herhangi bir uluslararası kupada başarılı olmanızda size iyi para getirecektir. Hele birde finalde kupayı alırsanız seyircilerden gelen gelir bir servete bedel. Finansta en dikkat etmeniz gereken konu gelirleriniz maksimum yapmak dışında giderlerinizi minimuma indirmektir (Klasik iktisat kuramı).

Seçenekleriniz çok olunca bunları elemekte çok zamanınızı alacaktır. İşte burada oyunun asıl işinizi kolaylaştıran kısmına geliyoruz. Sol tarafta yer alan eleme butonları sayesinde aradığınızı bulmak çok kolay. Yeterki o menüleri kullanmaya bir alışın siz. Aradığınız tip oyuncuyu, tüm dünyayı tarayıp hemen bulabiliyorsunuz. Menüleri kullanmak konusunda karışıklık yaşarsanız kutunun içinden çıkan Türkçe kitapçık yardımınıza yetişecektir. O da sizi tatmin etmezse oyunun içinde bulunan help menüsünden her türlü sorununza cevap bulabilirsiniz. Ama sanırım kitapçık yeterli gelecektir.

Lige başladığınızda, klasik ilk iki haftalık hazırlanma süresinden sonra asıl maratona başlıyorsunuz. Bu hazırlık süresini çok iyi değerlendirmenizi tavsiye ederim. Öncelikle hemen takımınızın hem toplu hem kişisel antreman çizelgesini ayarlayın. Genç takımınızı ihmal etmeyin. Antremanlara ne kadar erken başlarsanız zamandan o kadar kazanırsınız. Hemen sizden güçsüz bir takımla friendly bir maç ayarlayın. Bu hem elemanlarınızı tanımanız hemde maç ekranına alışmanız için size iyi bir tecrübe olacaktır. Bir yandanda hemen oyuncu aramaya girişin ve üşenmeden tüm dünyayı tarayın. Yanlız burada bir eksiklik hissettim ki o da satışta olan tüm oyuncuları görebileceğim büyük bir listenini oyunda olmamasıydı. Yani oyuncu aramak için illaki bir ülkeye gidip onun liglerinden birini seçip sonrada oradaki tüm takımlara bakmalısınız. Eh söz konusu olan oyuncu sayısı 29000 den fazla olunca bu arama sizi uğraştı-



Oyuncularınızı satmadan **önce sıkı bir pazarlık yapmayı sakın ihmal etmeyin. İnanın bütçenizi çok etkiler.**



Bu ekran tamamen menejerin kendisiyle ilgili.

racaktır. O yüzden yanınızda bir not kağıdı ve kalem bulundurup almayı kafanıza taktığınız oyuncuların adını, ülkesini ve takımını bir köşeye yazarsanız geri dönmeniz çok daha kolay olacaktır.

Taktiklerinizi ayarlarken yapmak istediklerinizle oyuncularınızın kapasitelerini karşılaştırın ve elinizdekilere göre bir taktik bulun. Oyundaki taktiklerle sınırlı değilsiniz. İstediğiniz kadar taktik kurabilirsiniz. Taktik ekranında ise eksikliğini hissettiğim tek şey adam adama savunma yaptırma seçeneğimin olmamasıydı. Yani en favori ve hızlı savunma adamınızla rakibinizin santraforunu kilitleyemiyorsunuz. Onun dışında her şey kontrolünüz altında.

Başarılarınız arttıkça seyirci sayınızda artacaktır. Bu yüzden artışı bir süre önceden öngörüp stadınıza gerekli eklemeleri yapmayı unutmayın.

Şimdi gelelim en önemli kısma, maç ekranı: İsterseniz bu ekranı hiç görmeden get the result butonu ile (top şeklinde gösterriliyor) direkt maç sonucunu alabilirsiniz. Ama tabii ki oyun esnasında, anında müdahale etme imkanı doğurduğu için burayı atlamamanız sizin yararınıza olacaktır. Maç ekranında oyuncularınızın isimlerinin yanında gördüğünüz kırmızı çubuklar onların performansını gösterir. Oyuncularınız iyi hareketler yaptığında ya da gol attığında onları desteklerseniz performansları daha da artacaktır. Benim size tavsiyem topun oynandığı pozisyonu iyi takip etmeniz. Oyun sahanın nerelerinde yoğunlaşıyorsa o bölgelerdeki elemanlarınızın performansını iyi gözlemleyin. Performansı düşen ve sakat elemanlarınız hemen yedeklerle değiştirmekten çekinmeyin. Sıkıştığınızda savunmanızdan uzun toplarla çıkın. Taktiğinize göe oyuncu değişikliği yapın. Örneğin maçı 5-0 önde götürüyorsanız bence hala atak yapmanın bir manası yoktur artık. Sarı kart yiyen oyuncularınızın ise saldırganlık (agression) derecesini düşürerek kırmızı kart görmelerini engelleyin. Nerelerde zayıf olduğunuzu erkenden keşfetmeniz o kısımlara ağırlık vererek giden maçı çevirmenizi bile sağlayabilir.

Oyunda bulacağınız bir çok detaya pratik menüler sayesinde kolayca ulaşabiliyorsunuz.

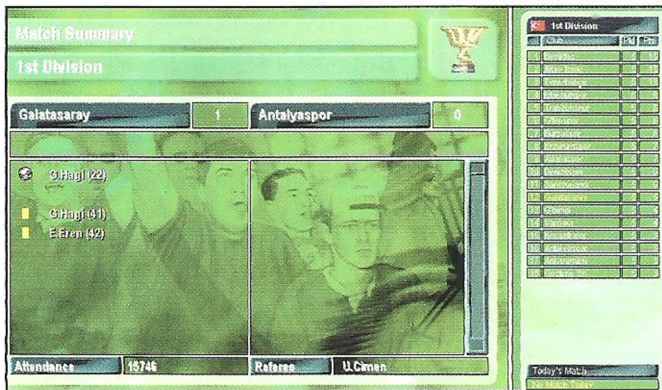
Menejerlik ekranında gördüğüm tek eksiklik maçın yanlızca önemli anlarının ufak animasyonlar halinde sunulması. Ne maçı anlatan bir spiker ne de sahada tüm maçı gözlerinizin önünde oynayan oyuncular bu ekranda yok. Ayrıca animasyonları bir yerden sonra ezberlediğiniz için görür görmez ne olacağını anlıyorsunuz ve onlarında bir esprisi kalmıyor. Bu aslında oyundaki en büyük eksiklik. Çünkü oyuncularınızın performansını izleyebilseniz bile hangisinin kötü paslar attığını ya da savunmada gedikler verdiğini göremiyorsunuz. Halbuki hangisinin nerede hata yaptığını bilseniz taktiğinizi ona göre kurmanız çok daha kolay ve verimli olacaktır.

Oyuncularınız gördüğü kırmızı ve sarı kartlar ise başınıza bela olabilecek başka bir konu. Eğer bir oyuncunuz çok fazla kart yemişse ve ilerideki maçlardan birinde çok işinize yarayacağına inanıyorsanız onu saklayın. Çünkü sakatlık söz konusu olduğunda pek üzülmesenizde sırf kart cezası yüzünden oyuncunuzu kullanamazsanız inanın bu size çok ağır geliyor.

Oyunda ses efektleri çok az olmasına karşın gerçekten güzel. Müzik için ise hemen hemen yok diyebiliriz. Bu bence iyi bir şey çünkü oynaması uzun süren bu tip oyunlarda müzik bir yerden sonra gerçekten monoton ve doğal olarak sıkıcı olmaya başlıyor.

Football World Manager, içerdiği ayrıntılar sayesinde gerçekten yönettiğiniz takıma tam olarak hakim olmanızı sağlıyor. Bunu yaparken bir iki ufak ayrıntı dışında menüleri aracılığıyla size gayet hızlı bir oyun sunuyor. Ama maalesef Türkiye ligini içeren her menejerlik oyununda olduğu gibi bu oyunda da oyuncu isimleri tam olarak doğru değil ve ligimizde olmayan bir çok yabancı ismi içeriyor. Türk oyuncuların bazılarının isimleri ise doğru olmasına karşın kabiliyetleri gerektiği gibi doğru ayarlanmamış. Maç ekranında ise tüm maçı değilde yanlızca önemli anları görebilmeniz ise bir başka eksik. Rakipleriyle bir karşılaştırma yaparsak tamamen yazı ağırlıklı olmaması ve grafiklerin çokluğu bu oyunu öne çıkartan bir etken. Yani oyunda devamlı okumaktan bir süre sonra şaşı olmuyorsunuz.

Eğer futbolu çok seviyorsanız ve menejerlik yapmayı hep istemişseniz *Football World Manager* sizin için iyi bir başlangıç olacaktır. Eğer tecrübeli bir menejerseniz bu kezde derinliğiyle sizi etkileyecektir. Kısacası mükemmel olmamasına karşın eğlenceli vakit geçirebileceğiniz ve takımınızın yönetimine her şekilde hakim olabileceğiniz bir oyun arıyorsanız *FWM* size istediğinizi verecektir.



Grafikler oyunda ağırlık taşıyor. Bu arada hakemin ismine dikkat etmenizi istiyorum. Evet doğru okudunuz Ünsal Çimen.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

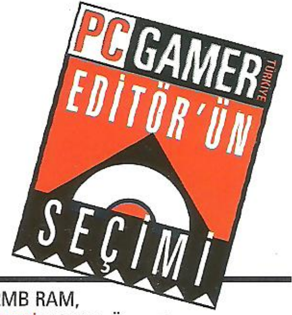
ARTILAR: Pratik menüler; yüksek ayrıntı; grafik ağırlıklı.

%75

EKSİLER: Maçın tamamını göremiyorsunuz; büyük oyuncu listesi yok.

SONUÇ: Eğlenceli vakit geçirebileceğiniz bir oyun.

NOX



TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Westwood Studios **YAYINCI:** Westwood Studios, *www.westwood.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı, 8X CD-ROM, 4MB VGA kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 333, 64MB RAM, 16X CD-ROM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu; Westwood Online Maksimum Oyuncu: 32

NOX, mükemmel multiplayer özellikleri sayesinde tüm Diablo taklitlerini geride bırakıyor.

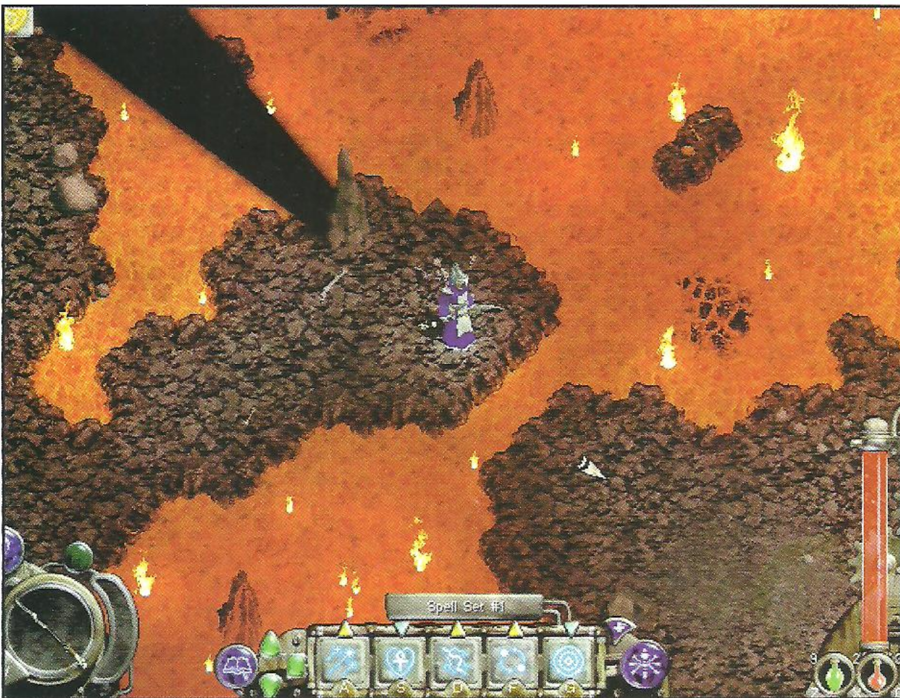
Diablo ve *Baldur's Gate* gibi oyunların, roleplaying piyasasındaki potansiyelin sanılandan çok daha güçlü olduğunu ispatlamasından sonra pek çok oyun firması, bu iki muhteşem oyunu örnek alarak yeni yeni projeler geliştirmeye başladılar. Ama bunca firma arasından kalite olarak Blizzard ve Black Isle'a yaklaşan az sayıda firmanın arasında yer alan Westwood Studios, RPG olayını oldukça ciddiye almış gibi görünüyor. Bugüne kadar çıkışı merakla beklenen RPG oyunları arasında yer alan *NOX*'u, Blizzard'ın *Diablo II*'sinden önce piyasaya çıkarabilmek için oldukça hızlı bir çalışma temposu içine giren Westwood, bu amacına ulaştı. Her ne kadar *Diablo II* çıktığında piyasayı silip süpüreceği kesin olsa da, o zamana kadar *NOX* ile çok iyi vakit geçireceğiz gibi görünüyor. Oyunda siz, Jack Mower adında, hızlı otomobiller, güzel kadınlar ve pankreas güreşleri gibi klasik zevkleri olan sıradan bir Amerikalı vatandaş rolünü oynayacaksınız. Gecenin bir yarısı bozulan televizyonunuzu yumruklarken aniden odanızda bir paralel dünya portalı ile karşılaşacak ve bu canavar portalın sizi, televizyonunuzla beraber yutmasına engel olamayacaksınız. Diğer dünyaya geçtiğinizde ise kendinizi Necromancers ülkesinin kraliçesi Hecubah ile amansız bir savaşın içinde bulacak ve masum *NOX* halkını kurtarmaya çalışacaksınız. Bunun yanında *NOX* ülkesi çeşitli gruplar arasında bölünmüş ve bu bölünmeye de bir şekilde bulaşıyorsunuz. Bazen işinizi zorlaştıran ve oyuna biraz daha heyecan katan bir etken.



Bu yaratıklarla baş etmek hiç de kolay değil.

Bu Army of Darkness tarzı başlangıçtan sonra Conjuror, Warrior ve Wizard'tan oluşan karakterlerden birisini seçerek oyuna başlayabilirsiniz. Bu seçimi yaparken iyi düşünmenizi tavsiye ederiz çünkü seçtiğiniz karakter oyunda karşınıza çıkacak level'ları etkiliyor. Ayrıca oyun stilizin seçtiğiniz karaktere göre değişiyor. Warrior'la göğüs göğüse savaşırken, Wizard'la düşmanlarınızı uzaktan yok etmeye çalışacaksınız. Oyun boyunca ok kullanmak isterseniz bu yeteneğe ise yanlızca Conjurer karakterinin sahip olduğunu göreceksiniz. Conjurer klasik bir karakter olmadığı için diğer ikisine göre orjiinal bir takım özelliklere sahip. Sahip olduğu farklı büyülerin yanında özellikle karşısındaki yaratıkları charm büyüsüyle kendi yanına çekerek onlara komutlar verebilmesi gerçekten oyuna ayrı bir tat katıyor. Belli bir statüye sahip olduktan sonra ise (yani klasik sistemde level atladıktan sonra) artık yaratık charm etmek yerine summon büyüsüyle yaratık çağırabiliyorsunuz. Yanınızdaki yaratıkları level'a salıp onlar etrafı temizlerken siz sırt üstü yatıp keyif çatabiliyorsunuz.

NOX'un sahip olduğu karakter düzenleme sistemi oldukça basit. Oyuna başlamadan önce hiçbir statü ayarı yapmanıza gerek yok, çünkü anında aksiyonun içine dalacak ve başarınız tecrübeniz arttıkça karakter değerlerinizin ve statünüzün arttığını göreceksiniz. Her karakter tipi, kendisine özel bir campaign'e sahip ve bu campaign'in içinde de farklı farklı bölümler mevcut. Her bir bölümü oynarken pek çok power item, silah, zırh ve büyü elde edecek ve bunları kullanarak bölümlerin ana hedeflerini yerine getireceksiniz. Ele geçireceğiniz bu eşyalar seçtiğiniz karaktere göre değişecek ve bu ortak level'larda oynayış stilinizi çok değiştirecek. Bir level'da düşmanınızın üstüne giderken başka bir karakterle aynı level'da ondan kaçmak zorunda kalacaksınız. Bu sırada pek çok



İşte size bahsettiğim ışık efekti. Sütunun arkası karanlık.



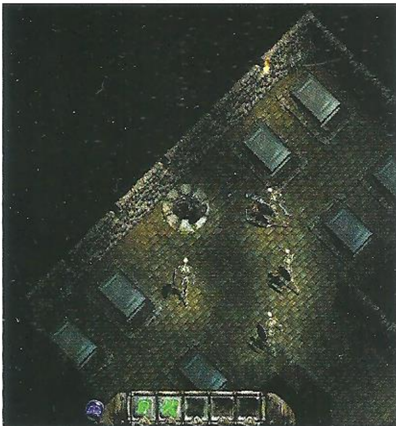
Ogre Lord size tokadı çarpmak üzere! Kaçın kaçın.

"küçük" görevleriniz de olacak ama bunları başarıp başaramamanızın ana hedefi tamamlamada herhangi bir etkisi yok. Bu görevler yanlızca size experience puanı kazandırmak amacıyla eklenmişler o kadar. Üstlendiğiniz görevlerin (yani quest'lerin) pek çok farklı amacı var. Bazısında bir iki yaratık öldürürken, bir başkasında para ödülü uğruna tehlikeli hapis kaçkınlarının ve haydutların peşine düşeceksiniz. Her ne kadar görevlerin pek çoğu gerçekten çok sürükleyici olsa da içlerinden birkaçı var ki sinirlerinizi zorlayacak (örneğin Key#271'i bulmak için etrafta bir saate yakın bir süre gezinmek gibi).

NOX'un en etkileyici yanlarından birisi de tartışmasız büyü sistemi. Advanced Dungeons & Dragons'dakine benzer bir büyü seçme menüsüne sahip olan *NOX*, bu sistemi, hot-key ve mouse-wheel kullanımı ile çok daha ileri bir seviyeye taşımış. Önce büyülerinizi beşli setlere ayırıyor, sonrada hot-key ve mouse-wheel kullanarak istediğiniz büyü grubuna anında ulaşabiliyorsunuz. 100'den fazla büyüyü öğrenmek ve kullanmak zorunda olduğunuz bir oyun için böylesi bir sistem çok işe yarıyor. Büyüler ise tek tek düşünülmüş ve birinin işinin bir başkası tarafından görülmesi engellenmiş. Örneğin fireball büyüsüyle rakibinizi yakabilirken, öldürdüğünüz bir rakibinizi yakmanız gerekiyorsa (evet bazen gerekebiliyor) bunu ancak burn büyüsüyle gerçekleştirebiliyorsunuz.

NOX'ta kullanılan büyü efektlerinin üstünde çok çalışıldığı hemen belli oluyor. Gerçekten etkileyici

Level tasarımları ve ışık efektleri ise oyundaki bir başka artı. Işığın geliş açısına göre bazı alanlar gölgede kalabiliyor. Ya da bir pencereden giren ışığa göre açınızı değiştirdikçe pencerenin arkasındakileri görebiliyorsunuz. Oyun içerisinde elinize geçecek helm of light gibi eşyalarla etrafınızda daha geniş bir ışık çemberi oluşturabilirsiniz. Level tasarımları ise her level için tasarlanan orjinal duvar dokuları ve "mobilyalar" ile üzerinde çalışıldığını belli ediyor. Oyunda kullandığınız eşyalar klasik fantasy roleplaying eşyaları ve siz kullandıkça eskiyorlar. Ama endişelenmeyin onları tamir ettirme şansına sahipsiniz. Tüm bunların yanında oyundaki bazı canavarlar içinde bulunduğu ortama o kadar iyi adapte edilmiş ki sizi gerçekten o ortama çekiyor. Örneğin swamp'ta karşınıza çıkan ve çok zor görülebilen siyah ninja benzeri bir yaratık sizi gerçekten korkutuyor. Ama aynı zamanda onu böyle yapışkan ve boğucu bir havanın bulunduğu, sivrisineklerin dolaştığı bir ortamdan başka bir yerde de düşünemiyorsunuz.



Hımm, şu fıçıları bir itelim bakalım... Aaah pelerinim tutuştu! Nox'un grafikleri çok gerçekçi.

Oyunun kutulu versiyonunda ise içinden türkçe bir el kitabı çıkıyor. Oyuna başlamadan önce bu kitapçığı okumak size çok yarar sağlayacaktır. İçinde oyunun oynanışıyla ilgili en ufak ayrıntıyı bile bulabilirsiniz. Bunun yanında her karakter için ilk level'ların çözümüne de yer verilmiş.

Multiplayer modunda ise, oyun size, koşarak büyü fırlatma şansını da tanıyor ve bu sayede de inanılmaz bir görsel şölen yaşanıyor.

NOX'un sahip olduğu karakter planlama ve büyü kullanma sisteminin böylesine gelişmiş olmasının ana sebebi ise oyunun multiplayer zevkini en üst seviyeye çıkarmak. Oyunda beş çeşit multiplayer modu bulunuyor: Capture the Flag, Arena, Elimination, King of the Realm ve Flag Ball. Arena standart bir deathmatch modu. Elimination, son canlı kalanın kazandığı başka bir deathmatch türü. King of the Realm'de ise gizlenmiş olan bir tacı bulup en uzun süre giymeye çalışacaksınız. Flag Ball'da da karşı takımının bayrağına en fazla miktarda top atan takım oyunu kazanıyor. Multiplayer oyunu sırasında Host, tıpkı *Quake*'deki gibi bir konsol açarak, server komutlarını yazabiliyor. Yanlız unutmayınki oyun çok hızlı oynanıyor ve insan rakipleriniz size bilgisayardaki gibi insaflı davranmayacaktır.



Güzel görünüyor ama yarışlarda kazanması için nasıl göründüğü o kadar da önemli değil.

Bundan bir süre sonra *NOX*, belki ortalamanın üzerindeki grafikleri, ses efektleri ve single-player modu ile pek hatırlanmayacak. Ama mükemmel büyü sistemi ve çarpıcı multiplayer modunun pek çok oyuna ilham kaynağı olacağı kesin. Bence *NOX*, en uzun süre oynanan multiplayer oyunları listesinde en üst sıralarda yer alacak derecede kaliteli ve zevkli bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%89

ARTILAR: Mükemmel multiplayer modu ve büyü sistemi. Etkileyici grafikler.

EKSİLER: Single-player modu biraz sıkıcı ve yapay zeka çok iyi değil.

SONUÇ: Konusuna yepyeni bir bakış açısı. *NOX* piyasanın en iyilerinden.

Final Fantasy VIII

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** SquareSoft **YAYINCI:** Electronic Arts, 001(650) 628-1900, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium II 266, 64MB RAM, 575MB hard disk alanı, 4MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium III, 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

SquareSoft'un müthiş PlayStation oyunu PC'ye geçerken oldukça zorlanıyor gibi. Anlaşılan bu formül işe yaramayacak.

Geçen sene, *Final Fantasy VII*'nin PlayStation'dan PC dünyasına geçişinde, zayıf video desteği, korkunç yükleme süreleri ve düşük çözünürlüklü dokuların damdan düşercesine yüksek çözünürlüklü mekanlara aktarılmasıyla oluşturulmuş ilkel grafikler yüzünden birtakım problemler yaşanmıştı. Bu son FF'nin geliştiricilerinin geçmişten ders alıp bir şeyler öğrendiklerini ve sorunlu noktalara eğildiklerini düşünebilirsiniz. Belki de düşünmeseniz daha iyi olur.

Final Fantasy VIII'in PC versiyonu abilerini bezdiren sorunlardan daha çekecek gibi gözüküyor. Bu şekilde bir geçişin başarısız olduğu apaçık ortada. Bir kez daha oyun yüksek çözünürlüklü arka planların eksikliğini yaşıyor. Aslında olaya mantıklı yaklaşırsak bu durumu anlayabiliriz. Sonuçta oyun, özellikle PlayStation'ın düşük çözünürlükleri için tasarlanmış; yani göze hitap eden her şey PC versiyonundaki 640x480'den daha düşük bir çözünürlükte bile güzel gözükebilecek şekilde geliştirilmiş. Yine de durumun anlaşılabilir olması çözümsüz bırakılmasını gerektirmiyor.

Neyse ki bu, şu ana kadar karşılaşılan tek büyük problem. *FF7*'nin video desteğini zehirleyen bugların, kontrolle ve hatta sesle ilgili problemlerin hepsi bu sürümde halledilmiş. Oyunun geri kalanı aynı PlayStation versiyonu gibi çalışıyor (save noktaları dahil). Bazı durumlar için PC'nin daha şık durduğu söylenebilir; özellikle sinematik dövüş sahnelerinden bahsediyorum. 3D hızlandırılmış grafikler zaten göz kamaştırıcı olan konsol versiyonundakinden bile daha esaslı gözüküyor.

Yine de oyunun kendisinin birçok eksik yönü var. Çıkması neredeyse serinin bir önceki oyunu kadar şiddetli bir şekilde beklense de *Final Fantasy VIII* bir büyük abisiyle karşılaştırılınca ister istemez zayıf kalıyor. Diyelim ki grafikler, derinlik, hikaye ve karakter gelişimi gayet ayrıntılı ve sürükleyici ama böyle olunca da karakter organizasyonu adeta sırtınıza vurulmuş bir semer oluyor ve hatta daha çizgisel bir oynanabilirlik sizi belli opsiyonları olan bir dizi yoldan birini tercih etmeye zorluyor.

Hikaye, askeri bir kurum olan SEED'in bir öğrencisi, Squall adındaki bir delikanlı üzerinde odaklanıyor. Oyun, SEED kurumuna girebilmek için yapılan son birtakım testlerden önce Squall'ın kontrolünü ele almanızla başlıyor. Herhalde bu eğitimin sizi yerel garnizonda nöbet tutmaktan daha fazlasına götüreceğini söylememe gerek yok. SquareSoft'un klasik tarzına bağlı kalarak hikaye, oyuncunun katkısı olmadan gelişiyor; oyuncuya nasıl davranması veya diğer karakterlerle nasıl ilişki kuracağı konusunda gerçekçi alternatifler sunulmuyor. Oyuncunun hikayeyi keşfetmesinin tek yolu dövüşmek.

Dövüş olayı önceki *Final Fantasy* oyunlarındakine çok benziyor. Oyuncu arazide başıboş gezerken rastlantısal bir biçimde çeşitli yaratıklarla karşılaşıyor. Oyun, oyuncuların bir aksiyon seçmek için karakterlerinin sıralarını bekledikleri bir savaş ekranına geçiyor. Karakterler büyü yapabilir, mevcut silahlarıyla saldırabilir, bir nesneyi kullanabilir, bir Guardian Force çağırabilir veya düşmanın büyü gücünü çalabilir. Guardian Force'lar en fazla hasarı veren devasa yaratıklardan başka bir şey değil. İlk başlarda onların uzun dövüş sahneleri göze gayet hoş gelirken sekizinci veya dokuzuncu seferden sonra insanı usandırıyor. Oyuncuların, oyun boyunca aynı yaratıkları yüzlerce defa çağırmalarından bahsetmek bile istemiyorum. Tam bir zaman kaybı.



Konsolla karşılaştırınca PC versiyonundaki büyü efektleri gerçekten muhteşem olduğunu anlıyorsunuz.

Bu oyunun diğerlerine göre farklarından bir tanesi de oyuna gereksiz bir karmaşa getiren yeni ekleme sistemi. Guardian Force'ları kullanarak oyuncular karakteristik özelliklerine birtakım büyüsel "ekleme"ler yaparak yeteneklerini geliştirebiliyor. Force'lar, savaşlardan sonra karakterinizle beraber tecrübe kazanıyor ve karakterin yapısına farklı özellikler veya özel yetenekler eklemeyi öğrenebiliyor. Ayrıca büyü yapmak için klişeleşmiş "Mana" veya "Büyü Puanı" gibi olayları kullanmak yerine oyuncular 'Draw' yeteneklerini konuşturarak söz konusu büyüyü kendi özelliklerine ekleyebilir; ve söz konusu büyü karakter tarafından ne kadar taşınırsa büyünün eklendiği özellik de o kadar gelişir.



Eğer lambanın etrafına bakarsanız konsoldan PC'ye geçerken unutulmuş artifact'leri görebilirsiniz.

Kulağa biraz karmaşık geliyor (gerçekten de öyle!). Diyelim ki oyuna ayrı bir derinlik ve strateji katıyor ama kesinlikle oyunun genelinden alacağınız zevki azaltıyor. Oyunun karakter eklentileri konusunda otomatik bir modunun olmasına rağmen olayı doğru bir şekilde yapmanız için bir ton detayla uğraşmak zorundasınız. Yani oyuncular neredeyse oyunda geçirdikleri zaman kadar bu eklenti menülerinde yıpranacak.

Her şeyi bir kenara bırakırsak *Final Fantasy VIII* muhteşem olmasa da hala yeterli bir roleplaying oyunu. PC versiyonu ne kadar orijinalinin hakkını vermeye çalışsa da bazı konularda zayıf kalmış. Aslında 'aperitif' bir RPG sayılabilir. PC roleplaying oyuncuları için bu kadar geniş ve zengin bir mönünün olduğu bir zamanda böyle bir oyuna zaman ayırmak gerçekten çok yazık olur.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Derin, sürükleyici hikaye; geniş dünya; güzel büyü efektleri.

%63

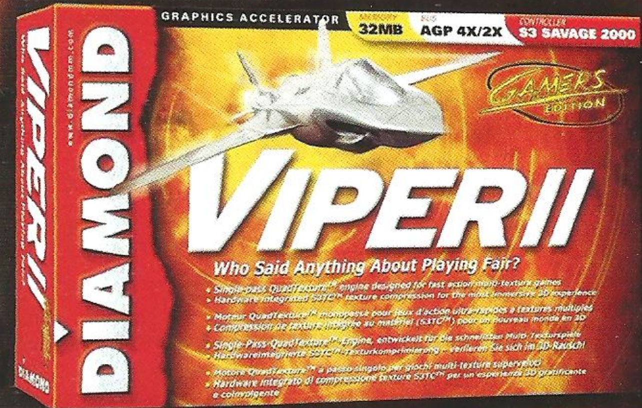
EKSİLER: Son derece çizgisel; karakter içi organizasyon çok fazla.

SONUÇ: Oyunun hayranları konsol versiyonuna takılmaya devam etmeli.

Tek Bir Saniyelik Gecikme

Oyununuzu

CEHENNEME ÇEVİREBİLİR!



Günümüzün oyunlarında karşılaştığımız rakipler eskisinden çok daha zorlular. Biz de bu yüzden size eşsiz bir silah sunuyoruz. AGP4X desteği ile transformasyon ve ışık motoru ile donatılan yeni Viper II grafik kartları gelmiş geçmiş en gerçekçi grafikleri oyun dünyasına sunuyorlar. Daha da iyisi, günümüzün en kaliteli 3D aksiyon oyunlarını daha da gerçekçi kılmak için monitörünüzde saniyede 15 milyon üçgen oluşturmaya imkan sağlayan S3TC doku sıkıştırma teknolojisini de destekliyor. Ekranınızdaki görüntüyü gerçeğe dönüştürün. Bunu gerçekleştirmenin başka bir yolu yok.

Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSIMUMPC

www.maksimumpc.com

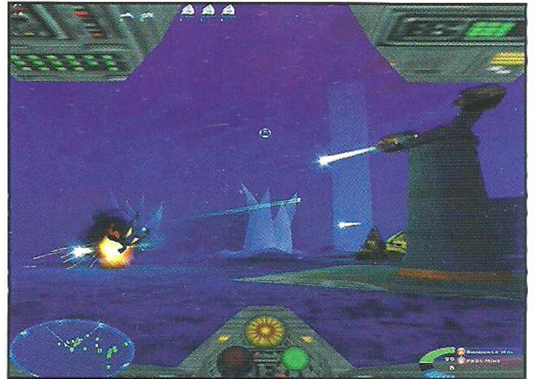
Battlezone II

TÜRÜ: Aksiyon/Strateji **ÜRETİCİ**: Pandemic **YAYINCI**: Activision, *www.activision.com* **GEREKENLER**: Pentium 200, 64MB RAM, 500MB hard disk alanı, 8X CD-ROM, 4MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN**: Pentium III 500, 128MB RAM, 20X CD-ROM, 16MB Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu, Maksimum Oyuncu: 6

Çok beklediğimiz bu devam oyunu için, Activision bizi keşke biraz daha bekletseydi.

Activision'un 1998'de çıkardığı *Battlezone*'un, Atari zamanlarındaki orijinal versiyonuyla isminden başka en ufak bir benzer yanı dahi yok. Ama bu, *Battlezone*'un daha iyi bir oyun olduğu anlamına geliyor. Çünkü *Battlezone*, 3DO'nun *Uprising*'i ile başlayan real-time strateji ve 3D aksiyon karışımını, daha ileri bir seviyeye götürme başarısına erişti. Real-time strateji ve 3D aksiyon öğelerini aynı oyunda kullanmak, bir oyun firması için aslında gayet zor ve cesur bir karar. Çünkü eğer ortaya iyi bir şeyler çıkaramazsanız, çok büyük zarara girebilirsiniz. Fakat oyun dünyasının en büyük firmalarından birisi olan Avtivision, bu riski "tekrar" alarak Pandemic Studios'a, orijinali tam olarak istenen başarıya ulaşamamış olan *Battlezone*'un devam oyununu yapmasını istedi. Pandemic ise gerçekten sonuçta iyi denebilecek bir devam oyunu ile karşımıza çıktı ve bu yeni "ikisi bir arada" oyun tarzının fanatiklerini sevindirdi. Ama bence bu oyun yine de bekleneni veremiyor.

Problemler daha oyunu install ederken başlıyor. Oyun tüm donanımınız için en son sürücülerin ve uygun DirectX 7 sürücülerinin kurulmasını istiyor ki bu da uzun bir download maratonu demek. Ama bu işin daha kurulum kısmı ve en son sürücülerin kendi aralarında çakışıp çakışmayacağı ise tamamen sisteminizin durumuna bağlı (aslında *Battlezone* iyi bir iş yapıyor. Bu sayede sisteminize mecburi bir check-up yapmış olacaksınız). Ayrıca oyunu multiplayer oynamak için ise bambaşka bir maceraya hazır olun, çünkü Activision'un kendi server'larında bile ping sayısı 500 ve 1300 arasında değişiyor (Bu rakamlar Amerika için. Bir de Türkiye'nin hatlarını düşünün!).



Yaptığım savunma hattındaki ışıklar, umarım saldırıları görüp yok etmemde yardımcı olur! Yoksa işim bitik!

Battlezone II, ilk versiyonundaki hikayeden oldukça farklı ama asla daha ilginç olmayan, çok klişe bir alien istilası senaryosuna sahip; Scion adındaki bir ırk insanoğluna savaş.açar v.s. v.s...

Oyunun grafikleri ise gayet güzel. Zengin texture kaplamaları, gerçekçi ışıklandırmalar ve bol parçacıklı patlamalar görsel olarak çok iyi işler yapıyor. Ama ne var ki eğer bu görsel şovun tadını çıkarmak istiyorsanız, sayfanın en üstünde yer alan inceleme künyesindeki "Önerilen" başlığı altındaki sisteme sahip olmanız gerekiyor! Eğer bu tip bir sisteme sahip değilseniz, 30 küsur aracın aynı anda birbirine ateş etmesi gibi pek çok çarpıcı sahneyi, güzel bir "slayt gösterisi" tadında izleyeceksiniz demektir.

Battlezone II'de, tıpkı ilk versiyonda olduğu gibi bol miktarda silah seçeneğine sahipsiniz. Hedefi işaretleyen TAG lazerleri, kısa ve uzun menzilli roketler, havan topu ve fire-and-forget füzeleri gibi silahlar bunlardan bazıları. Scion'ların en etkili savunma sistemi ise, bio-metal'den yapılmış olan ve şekil değiştirebilen savaş araçları. Fakat oyunun yapay zekası ise asla bu aksiyona ayak uyduracak düzeyde değil. Pek çok görevde askerlerinize bebek bakıcılığı yapmanız gerekecek ve bu yüzden de dar alanlarda işiniz çok zorlaşacak.



İşte oyunun en güzel sahnelerinden birisi. Düşman aracının pilotunu "snipe" ederek işinizi kolaylaştırabilir ve izinizi kaybettirebilirsiniz.

Oyundaki görevlerde beğeninizi kazanacak birkaç faktörü ise genelde; sniper tüfeği kullanarak düşman gemisi vurma, düşman üslerine patlayıcı yerleştirme, düşmana görünmeden keşif yapma ve açık alanda toplu saldırı yapma gibi aksiyonlar oluşturuyor. Oyundaki mekanlar ise oldukça ilginç; olaylar ilk olarak Plüton'da başlıyor, onuncu gezegene atlıyor ve daha sonra da Scion evrenindeki bataklık, buz ve çöl gezegenleri ile devam ediyor. Ama yine de campaign'lerin puzzle tarzı görevleri fazla bir oyun zevki vermiyor.

Battlezone'un ilk versiyonu, pek çok yapay zeka hatası ve senaryo saçmalıklarına rağmen, ortaya koyduğu güzel grafikler, dengeli oyun sistemi ve kullanışlı arabirimi sayesinde gözümüze güzel görünmüştü. Bu yüzden tüm oyunseverler, *Battlezone II*'nin, ilk oyundaki hataları gidererek ve yenilikler ekleyerek karşımıza çıkacağını düşünmüştük. Ama görünen o ki, Activision umulanları yapmak ve en azından oyunun sistem ihtiyaçlarını azaltmak için kodlamayı düzeltmek yerine, işi aceleye getirerek oyunu 1999'da piyasaya çıkarmayı daha uygun bulmuş. Bu yüzden de *Battlezone II*, ilk versiyonundaki hayran kitlesinin tüm istek ve eleştirilerini kulak arkası ederek, asla bekleneni veremeyen bir oyun olarak piyasadaki yerini almış.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%65

ARTILAR: Strateji/aksiyon karışımı; kaliteli grafikler; kolay arabirim.

EKSİLER: Yüksek sistem gereksinimi; kötü senaryo

SONUÇ: *Battlezone II*'ye; *Battlezone*'a devam olacak nitelikte bir oyuna gösterilmesi gereken çaba gösterilmemiş.

Mortyr

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Mirage **YAYINCI:** Interplay, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 500MB hard disk alanı, 8X CD-ROM, 4MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 64MB RAM, 16X CD-ROM, 8MB ve üzeri Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 32

Çok ilginç ama gerçek; Mortyr, Nazi öldürmeyi zevk olmaktan çıkarmış!

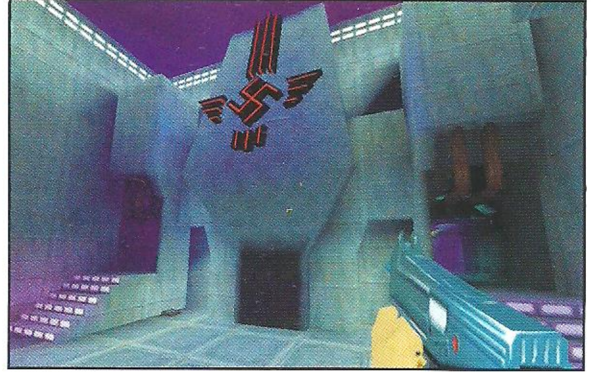
Bu oyunun incelemesini yaparken *Wolfenstein 3D*'yi hatırlamamak mümkün mü? Mirage'ın ürünü olan bu "3D-first-person-Nazi-shooter"ın *Wolfenstein 3D* ile o kadar çok benzerliği var ki. Ama bu benzerliklerin en belirgin olanı ise tabii ki Nazi öldürmek! Evet, bu oyunda tek amacınız Nazi öldürmek ve her yer Nazi'ler ile dolu. Bu zorlu(!) görevinizde kullanacağınız silahlar arasında ise, Mauser, MP-40 yarı otomatik tüfek ve alev makinası gibi orijinal silahlar da var.

Aslında *Mortyr*'ın *Wolfenstein 3D*'ye benzemeyen yanlarını anlatacak olsam, bu inceleme en fazla bir paragraf yer tutardı, çünkü oyun, hem mantık hem de oynanış olarak tamamen *Wolfenstein 3D*'nin gölgesinde kalmış görünüyor. Örneğin, *Wolfenstein*'daki o meşhur, "anahtar aramaca ve bulmacaları" aynen *Mortyr*'da da mevcut. Hani artık oyun tarihinin dehlizlerinde yıllar önce kaybolduğu sanılan "Find the Golden Key" tarzı saçma sapan ekran mesajları ve oynayana en ufak bir zevk vermeyip boş yere zamanını çalan o gereksiz anahtar bulma "faaliyetlerini" eğer eğlenceli buluyordu iseniz, *Mortyr* tam size göre...

Oyunda siz, Jurgen Mortyr adlı bir bilim adamının oğlu olan Sebastian Mortyr'ı canlandırıyorsunuz. Olaylar 2093 yılında başlıyor. Naziler'in egemenliği altına girmiş olan dünyada Jurgen Mortyr, icad ettiği zaman makinesi ile sizi "tarihin gidişatını değiştirmek" üzere 1944 yılına ışınlıyor. Siz bu zamana gider gitmez hemen Almanya'nın caddelerinde Nazi avına başlıyor ve Alman'ların çok gizli zaman makinesini bulmaya çalışıyorsunuz. Aslında olayların en önemli bölümleri geçmiş zamanda geçiyor. Onbir level sonra birdenbire zaman değiştiriyor ve kalan onsekiz level'i de yine 2093 yılında tamamlıyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi bu çok olumsuz bir durum (zaten oyunda pek olumlu birşey de yok!) çünkü en azından İkinci Dünya Savaşı ortamına biraz olsun ısınmışken bir anda çok şatafatlı ve göz yoran bir ortama "düşmek" hiç de hoş değil. Zaten buradan sonra herşey büyük bir hızla çözülmeye başlıyor. Bol miktarda neon ışıklarının ve tabii ki Nazi'lerin olduğu bir garip dünyada göz yorucu bir savaş başlıyor. Ama ne var ki yapay zeka da, bu garip mimariye ayak uydurunca size sadece bol bol beyin özürlü Nazi avlamak düşüyor.

Oyunda neredeyse sizi zorlayacak hiçbir düşman kuvveti yok. Nazi'lerin tüm yaptıkları sadece silahlarını size doğrultmaktan ibaret, oysa tanklardan birinin duvarı yıkarak üzerinize doğru geldiği gibi birkaç sahne daha olsaydı, oyun en azından biraz kalite kazanabilirdi. *Mortyr* ayrıca çok feci bir teknik bug'a da sahip; crosshair'in gösterdiği nokta kesinlikle doğru değil ve yaptığınız atışlar crosshair'in sağ altına doğru gidiyor. Oyundaki karakter modellemeleri ise vasatın altında. Fakat ses efektleri ve müziklerin kalitesi ise berbatın biraz üzerinde. Her ne kadar *Mortyr*'daki grafikler bazılarının hoşuna gidebilecek olsa bile, oyunda herhangi bir gamma ayarının bulunmaması yüzünden, bazı durumlarda gözlerinizi kısıp nereye gideceğinizi "kestirmeye" çalışacaksınız. Tüm bu saydıklarımın üzerine bir de oyunun bitişinin ne kadar baştan savma olduğunu söylersem herhalde bu incelemenin hakkını vermiş olacağım.

Bir şeyi gerçekten itiraf etmek gerekir: *Wolfenstein 3D*, bugünkü tüm first-person shooter'ların babasıdır ve ayrıca tüm PC oyuncuları hayatlarının bir zamanında Nazi öldürme ile ilgili bir takım aksiyon oyunları oynamıştır. Ama *Wolfenstein*'den bu zamana oyun dünyasındaki gelişmeleri pek takip etmediği anlaşılan Mirage'ın, *Mortyr*'da ne yapmak istediğini anlamak mümkün değil. Ben bu oyunu oynamadan önce kutusundaki anlatıma bakarak içinde bir takım sinematikler, animasyonlar olan ve ayrıca güçlü bir senaryo ve yüksek yapay zekaya sahip düşmanların bulunduğu bir oyun hayal etmiş ve 2000'li yılların *Wolfenstein*'i ile karşılaşacağımı düşünerek sevinmiştim. Ama maalesef *Mortyr* sadece ucuz bir *Wolfenstein* klonu olmaktan öteye gidemiyor. Hem de 2000 yılında!



Görünen o ki, geleceğin Nazi'leri bol neonlu ortamları seviyor. Bunları her yerde göreceksiniz.



Oyunda kullanması en zevkli silahlardan biri de alev makinası. Barbeküye buyurun!



İşte *Mortyr*'da görebileceğiniz belki de tek ilgi çekici sahne. Haydi Naziler, dışarı çıkın ve lütfen ölün.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%64

ARTILAR: Yalnızca Nazi öldürmenin vereceği psikolojik memnuniyet!

EKSİLER: FPS tarzını geriye götüren bir oyun. Kötü sesler ve kötü yapay zeka

SONUÇ: *Wolfenstein 3D*'nin 2000 yılındaki başarısız kopyası.

Urban Chaos

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Mucky Foot **YAYINCI:** Hasbro Interactive, *www.eidos.com* **GEREKENLER:** 233, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 400, 64MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Eğer suçlu yakalamak veya masum insanları öldürmek gibi bir niyetiniz varsa, Urban Chaos sizi "biraz" tatmin edebilir.

Sokak terörünü ilk tanıdığımız oyunlardan en göze çarpanı *Double Dragon*'du... Tradewest'in bu arcade klasiğinde pek çoğumuz caddelerde gezinip, masum insanların kafalarını beyzbol sopaları ile kırmış ve sağlık verici olarak da bol bol tavuk yemiştik. Böylesi inanılmaz sıkıcı oyunların artmasının tek sorumlusu da *Double Dragon*'dur. Çünkü bu oyundaki şehir terörü temasını, sanki çok gerekliymiş gibi, pek çok oyun firması değişik tipte yaptıkları klon oyunlarda kullandılar. Ama 2000 yılında olmamıza rağmen, aynı konu bu sefer de *Urban Chaos* ile "hortlayacak".

Olaylar gelecekte bir zamanda geçiyor. Tüm şehri kan gölüne çeviren bir takım psikopatların karşısına çıkacak tek yürekli polis ise D'arci rolünü oynayan sizsiniz. D'arci, agresif ve idealist bir polis memuru. Roper adındaki eski bir askerden aldığı talimatlarla suçluları yakalamaya çalışırken bir anda kendisini iki grup arasındaki şiddetli bir kan davasının içinde buluyor ve olaylar da bundan sonra gelişiyor.

Urban Chaos oynanış tarzı olarak *Tomb Raider* ve yukarıda da bahsettiğimiz *Double Dragon*'un bir karışımı görünümünde, yani bol bol bina tepelerinde dolaşacak ve kablolardan kayacaksınız. Oyundaki tüm görevler'in yanında bazı "yan-senaryo" görevleri de var ve bunlar oyuna olumlu katkılar sağlıyor.



Tek yapmanız gereken, kalabalığa makineli ile ateş açmak... Herkes bakın nasıl yola geliyor!

Planlanmış bazı kişilerle görüşmeniz veya onları öldürmeniz olayları tetikleyen etkiler yapıyor ve bu şekilde de ilerleme sağlıyorsunuz. Ekranın sağ altında yer alan GPS cihazınız ise yön bulmak için tek yolunuz.

Oyundaki "omuz-kamerası" görüntüleri *Tomb Raider'* dekine çok benziyor. Ne var ki *Urban Chaos*'un koşma ve zıplama görüntüleri *Tomb Raider*'dekilerden çok daha iyi görünüyor. Olayların yer aldığı şehir mekanları son derece gerçekçi olarak tasarlanmış. Yayalar, akan trafik ve arka sokaklardaki serseriler dahil olmak üzere pek çok ayrıntı düzgün bir çekilde çalışıyor, ayrıca yerlerdeki gazeteler, çöpler ve uçuşan yapraklar, mistik bir şehir ortamının oluşmasında önemli rol oynuyor. Bazı görevlerde kullanımınıza sunulan araçlarla *Midtown Madness*'teki cruise modu gibi şehirde tur atma şansına ve bu sırada da önünüze çıkanları ezmek gibi bir takım lükslere sahipsiniz. Ama oyunun en zevkli anlarından birisi ise tartışmasız yangın musluğuna çarptıktan sonra fışkıran suları seyretmek. Bu olay, polisiye filmlerdeki havayı yaşamanızı sağlıyor. Fakat genel olarak, havayı kaplayan ve görüş alanınızı kıstlayan kalın sis tabakası yüzünden oyunun ayrıntılarının tadını tam olarak çıkaramıyorsunuz.



Oyunun kısıtlı sayıdaki zevkli "faaliyet" lerinden birisi de, "ekip otosu" ile korku salmak! Siz yine de fazla sivil ezmeyin yoksa açığa alınabilirsiniz.

Her ne kadar oyundaki mekanlar etkileyici olabilseler bile, oyunun çok büyük bir kısmını oluşturan kavga-dövüş ayrıntıları asla mekanların ayrıntılarına ulaşamıyor. Öncelikle gözüme batan hata, dövüş haraketleri sırasında kontrollerin çok zor tepki vermesi oldu. Bir tekme atmak veya kombine birkaç hareket yapmak imkansıza yakın zorlukta. Bir suçluyu Jackie Chan gibi kung-fu yaparak etkisiz hale getirmek yerine, yere fırlatıp hemen kelepçe takmak çok daha kolay. Ancak bir şekilde yere düşerseniz, yerden kalkmanız her nasılsa 7-8 saniye gibi bir süre alıyor ve bu sırada da bol bol darbe almaya devam ediyorsunuz. Evet, bir iki haftanızı verirseniz belki kendinizi biraz olsun bu ağır hareketlere alıştırabilirsiniz, ama bu oyun için kimsenin bunu yapabileceğine ihtimal vermiyorum.

Oynayacağınız tüm görevlerde müthiş bir tekdüzelik hakim. Suçluları bir görevde kavga ile, bir görevde de silah kullanarak yakalamak yapabileceğiniz tek fantazi olacak.

Urban Chaos'taki karakter modelleri ise kesinlikle çevre tasarımına verilen özenden nasibini alamamış. İnsan modelleri sanki Playstation için yapılmış gibi kare kare ve ayrıntısız duruyor. Ama bu kusuru aratacak başka bir büyük kusur var: Görev içinde oyunu save edemiyorsunuz. Tıpkı *MDK* ve *Delta Force*'un da yapmış olduğu bu hata, *Urban Chaos*'un hatalarının üzerine tuz biber ekmiş.

Sonuç olarak *Urban Chaos*, oynandığı ilk bir iki saat için ilginç gelse bile sonrasındaki tekdüzeliği ile oynayanı bıktırıyor. Eğer kavga sırasındaki kontroller daha hızlı, karakterler daha ayrıntılı olsaydı ve görevler, görüş alanı içindeki herkesi öldürmekten ibaret olmasaydı, *Urban Chaos* şehir terörü temasının öncülüğünü "devam ettirebilirdi."

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%58

ARTILAR: Detaylı şehir modellemesi; geniş kamera açıları.

EKSİLER: Zor karakter kontrolü ve tekdüze görevler.

SONUÇ: İlk andaki etkileyiciliği, sadece o anda kalan sıradan bir aksiyon.

kenan9593

Links LS 2000

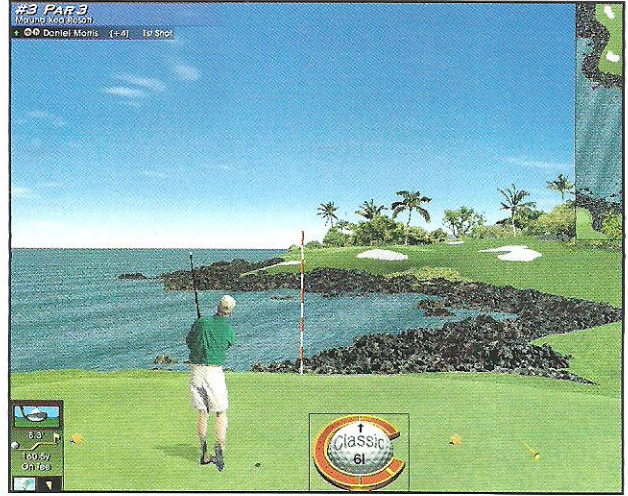
TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Access Software **YAYINCI:** Microsoft, *www.microsoft.com/games* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 60MB hard disk alanı, 8X CD-ROM **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu: IGZ, Maksimum Oyuncu: 8

Bu yıl Links fanatikleri şunu diyecekler: "Unut gitsin... Links'in eski versiyonu çok daha iyi."

Golf oyunlarını hiç sevmediğimiz söylenir durur. Ama aslında bu pek de doğru olmayan bir görüştür. Ülkemizde son yıllarda golf oyunlarına karşı bir ilgi uyanmaya başladı ve golf simulasyonları da kendi çapında bir oyuncu kitlesi edindi. Piyasada son derece az sayıda bulunan golf simulasyonları arasında her zaman başa oynamış olan serilerden birisi de *Links*'dir. Ama *Links*'in bu son versiyonu, seriyi takip edenleri biraz hayal kırıklığına uğratacak gibi görünüyor.

Links 2000, oyunculara "yeni" olarak nitelendirilecek çok az özellik sunuyor: acemiler için Easy Swing, animasyonlu Fuzzy Zoeller, üç yeni saha (ikisi St. Andrews'da bulunuyor), birkaç yeni anons ve farklı gökyüzü seçenekleri. Hepsi bu kadar. Ama *Links 2000* yine de piyasanın en gerçekçi fizik modellerine sahip golf oyunu. Hem single player modu hem de Microsoft'un katkısı ile MSN Gaming zone'daki ücretsiz multiplayer modu ile golf sporunu hiç bilmeyenlerin bile çok kısa bir zamanda bu spordan zevk almasını sağlayacak özelliklere sahip olan *Links 2000*, piyasadaki en sıkı rakibi olan *Jack Nicklaus: Golden Bear Challenge*'dan daha iyi görünüyor. Ama benim eleştirdiğim nokta *Links 2000*'in neden beklendiği kadar yeniliğe sahip olamadığıdır. Sonuç olarak bir oyunun yeni versiyonu her zaman için eski versiyonundan daha ilgi çekici bir takım yeniliklere sahip olmalıdır. Bu durumda *Links 2000*, tamamen *Links 99*'un kredisine güveniyor.

Şimdiye kadar hep *Links*'in 2D motorunu savunmuştum. Ama her zaman olduğu gibi 3D motorlar yine öne çıktı ve *Links*'in 2D motoru da artık iyice yokolma noktasına geldi. Belki *Links 2000*'in hala çok da iyi bir 3D motoruna ihtiyacı olmayabilir ama artık animasyonlu karakterler en yüksek çözünürlükte dahi pikselleşmeye devam ediyorsa bazı şeyler değişmelidir. Oyundaki golf klüpleri ise gerektiği kalitede tasarlanmamış. Arka plandaki 2D görüntüler ise çok gerçekçi ve etkileyici. Özellikle de Hawai'deki Mauna Kea sahası defalarca oynamak isteyeceğiniz bir yer. Ama ne var ki 2D motorunun bir takım saçmalıkları burada da gözünüzü rahatsız edecek. 2D artalanlar üzerinde 3D karakterler oluşturmak yüksek kalite gerektirir, ve bunu tam olarak sağlayamayan *Links 2000* ise fotoğraf animasyonları kullanıyor ve istenen seviyeyi yakalayamıyor.



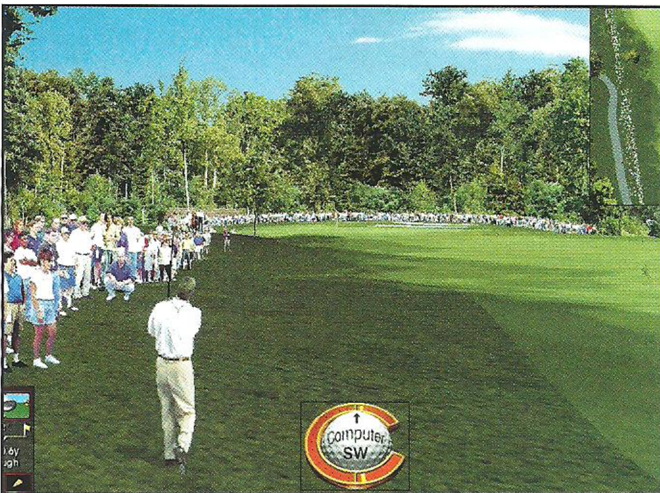
Hawaii'deki Mauna Kea sahası oyundaki en iç açıcı mekan olam özelliğini taşıyor.

Oyunun oynanış özelliklerinde de yine fazla bir değişiklik yok. Olanları fark edebilmeniz için ise zaten eski oyunun uzmanı olmanız gerekiyor. Bunker shot'u kullanabilmeniz için artık daha fazla güç harcamak zorunda kalacaksınız ve bu da olumlu bir gelişme, çünkü kumda yapılan atışlar asla diğer bölgelerde yapılan atışlar ile aynı olamaz. Tüm atışlarda ise Easy swing'den, wrist-snap mouse-swing'e kadar düzgün bir zorluk ve gerçekçilik seviyesi var.

Ama bu oyunun da en güzel yanı tabi ki multiplayer moda sahip olması. The Zone üzerinde hem ücretsiz oynayabilir hem de aradığınız özelliklerde bir rakibi çok kısa bir zamanda bulabilirsiniz. İster teke tek, isterseniz 64 oyunculu bir turnuva içerisinde golf oynama ve bir tatil gününüzü harcama şansına sahipsiniz.

Links 2000, incelemenin künyesinden de anlayacağınız gibi çok mütevazi bir sistemle çalışıyor ve bu sayede de oldukça az veri paketine gereksinim duyuyor. Bunun sonucu olarak da The Zone gibi güçlü bir server üzerinde eğer uygun bir zamanda bağlanırsanız, oyunu sanki LAN üzerinde oynuyormuş hissine kapılabilirsiniz.

Her ne kadar bu oyunun alınmaya değer olmadığını ima etmeye çalıştıysam da bu aslında *Links 99*'un başarısından kaynaklanıyordu. Çünkü başarılı bir oyunun devamını sağlayacak kadar yenilik içermeyen bir devam oyunu tabii ki yeterli satışı yapamaz. Ama eğer şimdiye kadar hiç bir golf oyunu oynamadıysanız, veya golf sporuna ilgi duyuyor ama imkansızlıklardan dolayı bu sporu yapamıyorsanız, hem çok iyi bir golf oyunu olarak hem de gerçek bir golf oyununu aratmayacak teknik ve estetik detaylara sahip bir golf simulasyonu olarak *Links 2000*'i almanızı tavsiye edebilirim.



Fuzzy Zoeller'e merhaba deyin arkadaşlar. Kendisi *Links 2000*' in sayılı yeniliklerinden birisidir!

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%79

ARTILAR: Güçlü oyun sistemi; gerçekçi fizik modelleme; hızlı multiplayer modu.

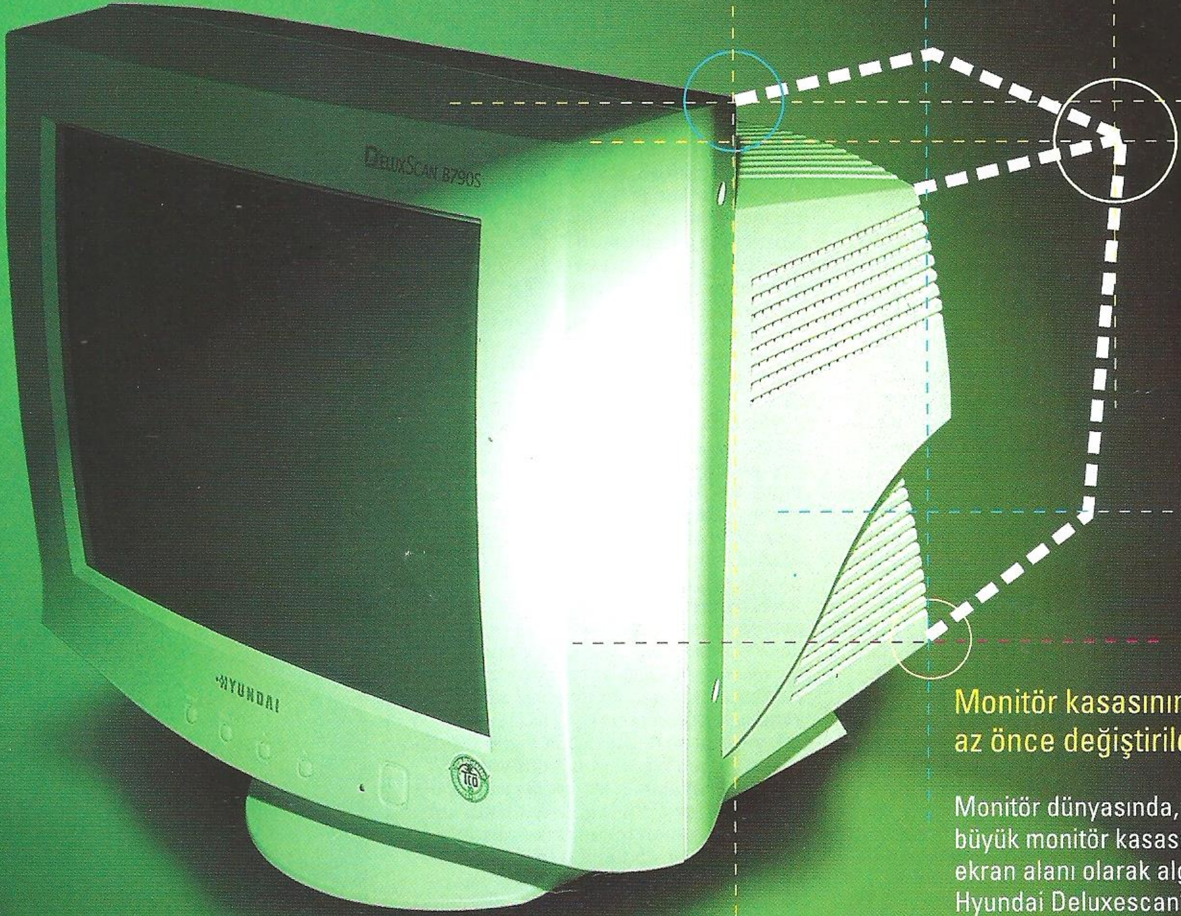
EKSİLER: Fazla yenilik taşımıyor; 2D motoru yetersiz.

SONUÇ: Hala çok iyi bir oyun ama *Links 99* ile de devam edilebilir.

DELUXSCAN®

HYUNDAI

HYUNDAI DELUXSCAN DERİNLİĞİ AZALTILMIŞ MONİTÖR



Monitör kasasının büyüklüğü az önce değiştirildi.

Monitör dünyasında, eskiden daha büyük monitör kasası daha geniş ekran alanı olarak algılanırdı. Ama Hyundai Deluxescan'in derinliği azaltılmış monitörleri, 17 ve 19 inch monitörlerimizde bile 14 ve 15 inch'lik monitörlerin standart kasa büyüklüğünü kullanarak bu genel kanıyı değiştirdi. Bunun yanında 100 derecelik bir elektron ışın saptırma becerisi sayesinde (ki bu alışıldık CRT'lerden 10 derece daha geniştir) artık daha da keskin ve net görüntüler, çok üstün kontrast ve parlaklık sunuyorlar. Bu da eski monitörünüzü Deluxscan monitörler ile değiştirmek için başka bir neden. Masa üstünüzde monitörünüzün kapladığı alanı azaltın.



- **TCO'99 Sertifikalı**
  Deluxscan azaltılmış derinlikli monitörleri, en geniş kapsamlı test yönetimi olan TCO'99 sertifikalarını; piyasadaki en ergonomik, en güvenli ve en çevre dostu monitör olması sayesinde kazandı.
- **ICM Profili**
  Bir grafik sanatçının en büyük sorunu, ekranda gördüğü renkler ile çıktısını aldıktan sonra gördüğü renklerin birbirlerinden çok farklı olmasıdır. Tüm Deluxscan monitörleri ekran ve çıkış renklerini birbirine mümkün olduğu kadar yakın tutmak üzere tasarlanmıştır.
- 85 Hz VESA Standart Ekran Tazeleme
- Plug-and-Play Kurulum
- PC ve Macintosh Uyumlu
- Energy Star ve VESA DPMS Güç Ayarlaması

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Formula One 99

TÜRÜ: Araba Yarışı Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Psygnosis **YAYINCI:** Take 2 Interactive **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 4X CD-ROM, 40MB hard disk alanı, 4MB Direct3D uyumlu grafik hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, 84MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN (Maksimum 8 oyuncu)

Formula sezonunun açılmasıyla piyasadaki rekabet de hızlanıyor. Yarış fanatikleri ekran başına!

Formula1 2000 sezonu geçenlerde Avustralya'da start aldı. 209 ülkenin izlediği yarışın ikinci ayağı 26 Mart'ta, Brezilya'da gerçekleşecek. *Formula One 99* elimize biraz geç ulaştı ama açıkça söylemek gerekirse bu duruma pek de üzüldüğümü söyleyemem (hatta sevindim!). Önce bir PlayStation oyunu olarak piyasaya çıktı *F1 99*; oldukça iyi eleştiriler aldı. Ama daha sonra Psygnosis, oyunu PC'ye uyarlayarak bütün büyüyü bozdu.

Oyun Formula1 ekolünün bütün takımlarını ve pilotlarını içeriyor; ayrıca 1999 sezonunun pistleri ve kuralları da oyuna dahil. Yine de *F1 99* oynanabilirlik ve grafik anlamında diğer birçok türevine göre oldukça zayıf kalıyor. Araba ve manzara grafiklerinin PlayStation versiyonundan hiçbir farkı yok. Yine de pist grafiklerinin hiç fena olmadığını söyleyebilirim. Arabanın yol tutuşu ise tam bir traji-komedi. Eğer daha önce *Grand Prix 2, Monaco GP2* veya *Johny Herbert's Grand Prix Championship* oyunlarından birini oynadıysanız, *F1 99* ile zaman kaybetmeyip onlara takılmaya devam edin. Oyunu iki şekilde solo oynayabilirsiniz. Birincisi 'Quick Race' dediğimiz olay; arcade rüzgarının estiği bu modda, gerçekçilik opsiyonları devre dışı. İkincisi ise Grand Prix şampiyonası (pek sürpriz olmadı herhalde?); bu modda arabanın ayarlarından yarış kurallarına kadar her detaya müdahale edebiliyorsunuz (simülasyon deneyimi yaşatmaya çalışan ama başaramayan bir mod).

Ses efektleri sadece bir F1 oyununda olması gereken standartları tutturabiliyor (hatta spin attığınızda tüylerinizin diken diken olması ihtimaline karşı hazırlıklı olun). Kontrollerin de pek parlak olduğu söylenemez. Microsoft Force Feedback Wheel kullanmama rağmen (ki bu alet sanal Ferrari'niz ile sizi adeta bütünleştirir) oldukça sıkıntılı dakikalar geçirdim. Bir virajı almaya çalışırken direksiyonu tam kırsanız bile önce hafif bir dönüş yapıyor ve daha sonra da aniden direksiyon kilitlenecek kadar kendinizi dönmüş buluyorsunuz. Gerçek yarış arabalarında bile böyle bir durumun yaşanmadığını düşünüyorum. Klavyeyle oynamak ise nerdeyse imkansız gibi bir şey. Ayrıca direksiyonu kullanırken, oyunun menülerine girmeye yarayan tuşlar da dahil olmak üzere bütün klavye kontrolleri devre dışı kalıyor. Sadece direksiyon üzerindeki düğmeleri kullanarak menülere girebiliyorsunuz ki bu da gerçekten adamı yıpratıyor.

Oyunda frene basmaktan mümkün olduğunca uzak durun. Fren bir el freni gibi davrandığından anında spin atarak pistin dışına çıkıyorsunuz. Zaten gazdan ayağınızı çekince otomatikman fren yapmış oluyorsunuz ve hemen hemen her virajı rahatlıkla alabiliyorsunuz.

Sekiz kişiye kadar LAN üzerinden multi-player oynayabiliyorsunuz. Yedi kişi bulacaksın, bir network kuracaksın... ölme eşeğim ölme (aslında dergide böyle bir imkanımız var ama *F1 99* yerine *Quake* oynayarak bizimkilere alay konusu olmamayı tercih ederim). Internet oyunu, maalesef desteklenmemiş.

Arayüz sanki bir konsol oyundan uyarlanmış kadar basit duruyor (bence zaten öyle).



Yapay zeka gerçekten acınacak durumda; yola ters duruyorum ve yarış kilitleniyor.



Patinaj çekiyorum diye böbürlenmeyi bırakıp rakiplerinizi yakalamaya bakın.

Her yarış simülasyonunda olduğu gibi *F1 99*'da da araba özellikleri ve hava koşulları ile ilgili birtakım ayarlamalar yapabiliyorsunuz; ama bu oyuna pek yansımayan ayarlar, genel kaliteyi değiştiremeyecek kadar zayıf. Yapay zeka o kadar kötü ki takım arkadaşlarınız bile sizi geçmeye çalışırken ya size çarpıyor ya da yolunuzu bloke ediyor. Rakiplerinizin gerçek rekorları 20 saniye gibi bir farkla kırabilmesi de çok ilginç bir olay. Formula fanatiklerine tavsiyem, *F1 99* ile herhangi bir yakın ilişkiye girmeden *Grand Prix 3*'ün yolunu gözlemeleri.

PC GAMER SON KARAR

%35

ARTILAR: Grafikleri güzel; F-1 1999 sezonuyla ilgili bütün detayları içeriyor.

EKSİLER: Zayıf yapay zeka; berbat kontrol; gülünç hasar ve sürüş modellemesi.

SONUÇ: PlayStation versiyonu iyi olabilir belki ama PC için bir düş kırıklığı.

Renegade Racers

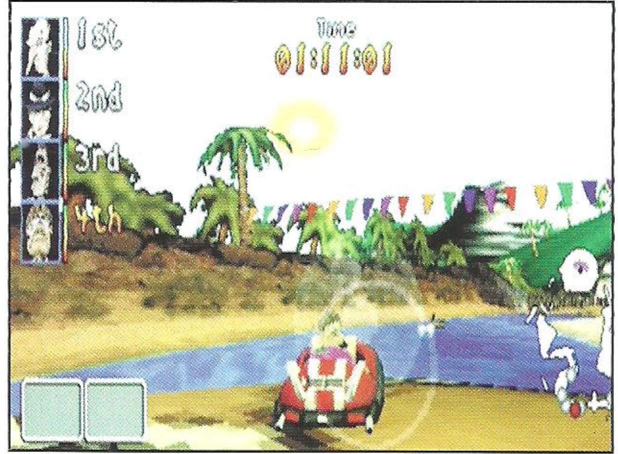
TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Promethean Designs **YAYINCI:** Interplay, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 4 MB RAM'li 3D hızlandırıcı kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64 MB RAM, SVGA 8MB Görüntü Kartı, 3D Hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Paylaşımlı ekran, Maksimum oyuncu sayısı: 8

İyi bir oyun firması uçuk kaçık bir oyun çıkarırsa ne mi olur? Botlarınızla suyun üzerinde kıyasıya yarıştığınız Renegade Racers'a bir göz atın.

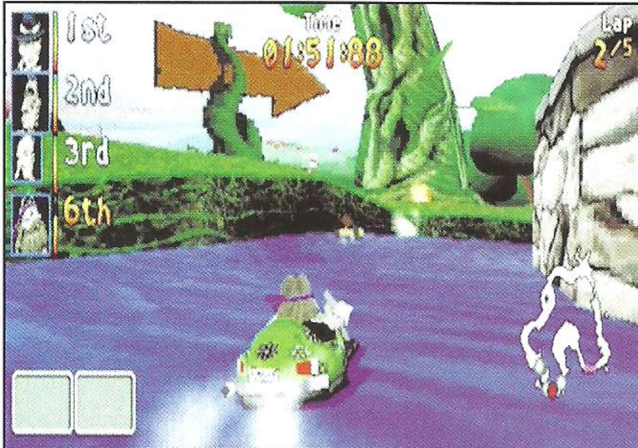
Buck Billionaire adındaki zengin kaçak, dünyanın her tarafına verdiği ilanla, düzenlediği "Renegade Racers" kaçaklar turnuvasına yarışçı aradığında, beklentilerinin çok üzerinde bir ilgiyle karşılaşır. Görünüşe göre herkes kendini bir şekilde kaçak olarak nitelendirip yarışmaya katılmak istemektedir, ama Buck bu binlerce kişi arasından sadece 12 tanesini seçer. Yarışmaya İngiltere, Amerika, Hindistan, Jamaika, Transilvanya ve Rusya gibi dünyanın alakasız yerlerinden katılan bu 12 kişi, yarışın sonunda kendilerini sürpriz bir ödülün beklediğinden habersizdirler.

İşte Interplay'in uğruna büyük risklere girerek piyasaya çıkardığı son oyunun konusu bu. Karikatür benzeri karakterleri ile 3D ortamında yarıştığınız, klasikler arasına giremeyecek ama yinede size belli bir süre zevk verecek cinsten bir yarış oyunu, *Renegade Racers*.

Oyunun kurulumu çok kısa sürüyor ve sizi karşılayan ilk görüntüde oyunun içerisinde yer alan birkaç filmden bazı seçmeler oluyor. Son derece mütevazi ama yinede rengarenk bir arayüz; Anlaşılır ama canınızı sıkmayan cinsten. Oyunun müziği belli bir süre sonra hafızanıza yerleşiyor ve size kötü anlar yaşatabiliyor. Mümkün olan en kısa zamanda Options'dan müziği kısmanızı tavsiye ederim. Oyunda toplam dört değişik yarış seçeneği var. Her yarış oyununda olduğu gibi *Renegade Racers*'da da Arcade tarzı yarış seçeneği var. Bu seçenek Options Menüsündeki zorluk derecesine göre sayısı 32 ile 48 arasında değişen birkaç değişik bölümden oluşuyor. Başlangıçta seçebileceğiniz karakter sayısı maalesef yalnızca altı. Ancak bu bölümlerin hepsini bitirdiğinizde size diğer karakterlerle de yarışma imkanı veriliyor. Bu şekilde Interplay, oyunun tekrar oynanabilirliğini arttırdığını düşünse de, bence o birbirinden sıkıcı sayısız bölümü başarıyla bitirdikten sonra hiçbir oyuncu geriye dönüp bu yeni karakterlerden birisiyle oyunu en baştan oynamak istemeyecektir. Bölümlerin tamamı, topu topu üç pistin değişik şekillerde dekore edilmesiyle karşımıza çıkıyor. Fairground Fun, içi su dolu tünellerden oluşmuş bir lunaparkı andırırken, Arctic Action kutup bölgesinde yarı buzul bir ortamda geçiyor, Fantasy Isle ise içinde garip yaratıklara rastlayacağınız ilginç bir ada. Tasarımcılar işte bu üç pistin içine bölümün amacına göre değişik objeler koyarak işinizi zorlaştırmayı hedeflemişler. Her bölümde başarılı olmak için belirli bir amacınız var. Kimisinde, rampalardan zıplayarak, ya da etrafa rastgele dizilmiş baloncukların ve kardan adamların üstünden geçerek puan toplamanız gerekiyor. Bazen de sizinle yarışan rakiplerinizi, piste yerleştirilmiş değişik türden silah, kalkan ve turbo gibi power up'ları toplayarak alt etmeniz gerekiyor. Quick Race seçeneği ise, vakit kaybetmeden yarışmaya başlamak isteyenlerin vazgeçilmezi. Party Play, 2 ile 8 kişilik oyuncu kitlelerine yönelik bir seçenek. Aynı bilgisayar üzerinde aynı anda iki kişinin yarışabildiği bu turnuva modunda, her oyuncu en az bir defa yarışıyor, ve kazananlar bir sonraki tura katılmaya hak kazanıyorlar. Kalabalık gruplara eğlenceli gelebilecek bir fikir. Son olarak bir de rekor denemesi yapabileceğiniz High Score Race isimli bir yarış seçeneğiniz var. Bir bölümde daha önce yarışıp ta istediğiniz başarıyı elde edemediğinizi düşünüyorsanız, bu seçenekle daha yüksek bir puan alma fırsatınız oluyor. Böyle bir seçenek, insanı belli bir süre sonra fazlasıyla sıkan bir oyun için ne derece gerekli bilemiyorum.



Canlı grafikleri ve 3 boyutlu modellemeleri oyunu uzun süre eğlenceli kılmaya yetmiyor.



Rampalardan zıplamak, power up'ları toplamak ve rakipleri saf dışı bırakmak, herkesin yakından bildiği öğeler.

Oyunun multiplayer seçenekleri maalesef çok yetersiz. Her biri yaklaşık 3-4 dakika süren ilk on onbeş bölümü zevk alarak oynadıktan sonra, bunların sürekli tekrar ettiğini ve amaçlarının hep birbirine benzediğini fark ediyorsunuz. Eğer sizinle aynı bilgisayar üzerinde yarışabilecek bir arkadaşınız yoksa bu oyunu kaldırıp çöpe atabilirsiniz, çünkü oyun ne internet üzerinden ne de network üzerinden bağlantıyı destekliyor. Ama en azından aynı veya farklı monitörlerden tek bilgisayarı kullanarak mücadele edebilme seçeneğiniz var.

Sonuçta ortalama bir oyuncuyu tatmin etmeyecek derecede düşük bir oynanabilirliğe sahip olan *Renegade Racers*, sevimli karakterleri, renkli grafikleri ve kolay kullanımı ile daha çok 10- 12 yaş altına tavsiye edilebilecek bir yarış oyunu.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%69

ARTILAR: Şirin karakterler; göze hoş görünen grafikler; kolay kavranan kullanım.

EKSİLER: Çabuk sıkan ve birbirini andıran pistler; yetersiz multiplayer seçeneği.

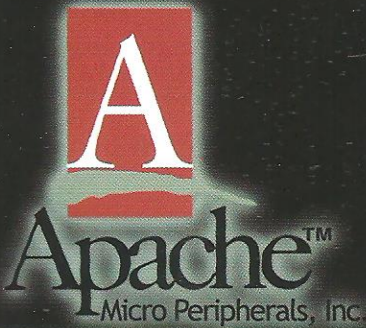
SONUÇ: Ufaklıklar için eğlenceli bir yarış oyunu.

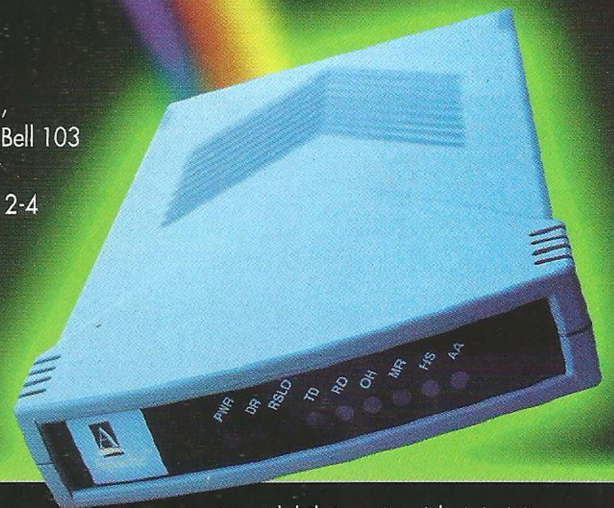
Apache hedefi anında bulur...

Hızlı, güvenilir, sorunsuz!

NetExpress
AE56SP-RA

Bağlantı noktası : COM1-COM4
Veri protokolleri : V.90, K56flex, V.34+, V.F.C., V.32bis,V.32, V22bis, V.21, V.23, Bell 212A, Bell 103
Veri sıkıştırma protokolleri : V.42 bis, MNP 5
Hata düzeltme protokolleri : V.42 LAMP, MNP 2-4
Faks protokolleri : V.29, V.27ter, V.17, V.21
Diğer özellikler : Voice özelliği, Otomatik cevap, Power on Auto-Dial, Otomatik hız seçimi, Tekrar arama, Caller ID, Hayes™ ve US Robotics™ uyumlu





Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

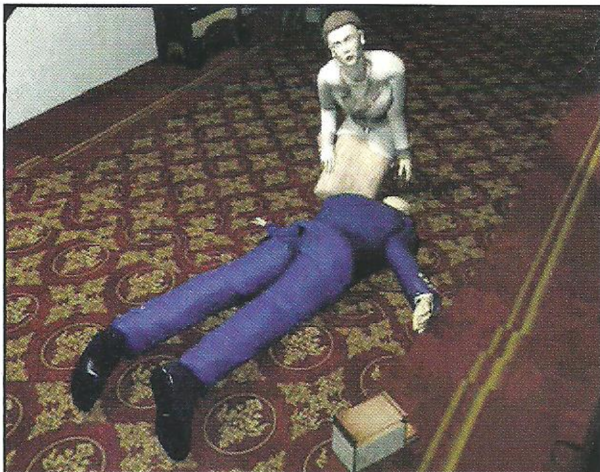
Clue Chronicles: Fatal Illusion

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Engineering Animation Inc. **YAYINCI:** Hasbro Interactive, *www.hasbrointeractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 80MB hard disk alanı, DirectX 6.0 uyumlu 2MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Ortada bir cinayet ve sorgulanması gereken bir sürü renkli karakter var. Ama bundan daha fazlasını beklemeyin.

Herhalde hepimiz eskiden İpucu oynayıp katilin uşak olduğu üzerine sınırsız geyikler yapmışızdır. Her ne kadar bu tip oyunlardan pek haz etmesem de gruba uymak anlamında oynadığımı hatırlıyorum. İpucu kutu oyununun amacı birtakım sorular (kim, nerede, nasıl, vb.) aracılığıyla cinayeti işleyen katili bulmak ve içinizdeki dedektiflik egosunu tatmin etmekti (anlaşılan değişen pek bir şey olmamış). *Fatal Illusion* da bu yapı üzerine kurulmuş bir adventure.

Oyunun giriş demosunda Mısır piramitlerinin arka plan olarak kullanıldığı esrarengiz bir cinayete tanık oluyor ve sonra aniden kendimizi 1938'in yılbaşı arifesinde, Ren nehri üzerinde seyreden bir yatta buluyoruz. Gizemli ev sahibimiz Ian Masque tarafından verilen bir partideyiz. Aslında esas parti Alpler'in tepesindeki kasvetli bir şatoda gerçekleşecek (bu kadar şatafat adamı bayar). Yattaki herkes sizin gibi neden partiye davet edildiğini bilmiyor. Zengin bir koleksiyoncu olan Masque, sizin ona esrarengiz bir bulmaca kutusu vermenizle aniden nalları dikiyor ve yattaki tek özel dedektif olduğunuzdan (rastlantıya bakın) cinayeti çözmek de size kalıyor. Aslında hikaye, bir kutu oyunundan uyarlanmış bir adventure için hiç fena sayılmaz.


Her şey şu yerden yatan zengin züppenin nalları dikmesiyle başlıyor. Tamam, öldüğünü ben de görüyorum!

Oyunda garip (ve aynı zamanda komik) bulduğum bazı olaylar var. Örneğin, mekanların görselleştirilmesine o kadar özen gösterilmesine rağmen karakterlerin sabit birer kütükten farksız olması gerçekten çok acı. Sorgulamak istediğiniz karakterin nerede oturduğunu biliyorsanız, bölümün sonuna kadar onu aramak zorunda kalmayacaksınız demektir. Yerlerini bırakıp bir demoya katılsalar bile orijinal noktalarına dönmeyi ihmal etmiyorlar. Yalnız bir keresinde birini yerinde bulamayıp hayretler için de kalmıştım ki, CD dönmeyi bıraktıktan hemen sonra bizimkisi çıkıverdi meydana! Kendi kendime 'garip ama gerçek' diyerek bu olayı maziye gömmeyi tercih ettim.


Oyundaki mekanların grafikleri oldukça hoş ve sade.

Fatal Illusion'ın arayüzünün kullanışlı olmadığını söyleyebilirim. Mekanların o kadar detaylı olmasına rağmen yapabileceğiniz hareketlerin çok sınırlı olması ve yönlendirmenin sizi bir robota çevirmesi oyunu akıcı olmaktan uzaklaştırıyor. Ayrıca yine CD durmadan, imleç ortaya çıkmıyor. Objeleri kullanmak, hele birleştirmek başlı başına bir mücadele. İki objeyi birleştirmek için birini tutup diğerinin üstüne getirince daha büyük olan ekrana fırlıyor ve size de küçük olanı seçip diğerinin üstüne koymak kalıyor. Bazen de bir objeyle ne yapmanız gerektiğini bulmuş olsanız bile zamanı gelmediği için eliniz kolunuz bağlı kalıyor.

Genelde bulmacaların çoğu belli bir mantık düzeyini tutturuyor. Yatta geçen ilk bölümde daha çok karakterleri tanımaya ve ortada neler döndüğünü kavramaya çalışıyorsunuz; ikinci bölümde ise mekanik bulmacaların üstesinden gelerek malikaneye ulaşmak için kasıyorsunuz. Son bölümde gerçekten zorlu bulmacalar sizi bekliyor. İtiraf etmek gerekirse 'ipucu' seçeneğini, özellikle malikanede geçen bölümde birkaç kez kullandım.

Karakterleri sorgulama işini bir not defteri aracılığıyla yapıyorsunuz. Defterde zaten sorabileceğiniz sorular hazır bulunmakta. Diyalogların tam anlamıyla interaktif olduğunu söyleyemem; çünkü konuşmalar sırasında ne sizin sesiniz duyuluyor, ne de arasından tercih yapabileceğiniz bir cümle menüsü çıkıyor. Seslendirme gerçekten insanı bunaltabiliyor. Sanki, herkesin elinde bir yazılı metin varmış ve onu bir mikrofona okuyormuş gibi konuşuluyor.


Bu bulmacayı imkan yok çözemezsiniz; en iyisi yardım almak...

Uzun lafın kısası, dedektiflik egonuzu hala bastıramadıysanız *Fatal Illusion*'a bir göz atabilirsiniz. Acaba Hasbro'nun böylesine uyduruk bir adventure'ı piyasa sürmesinin sebebi Clue kutu oyununun haklarına sahip olması mı? Galiba bir ipucu buldum...

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%45

ARTILAR: Tutarlı bir hikaye; mantıklı bulmacalar; hoş grafikler.

EKSİLER: Hantal arayüz; kötü seslendirme; oldukça kısa.

SONUÇ: İlle de dedektifçilik oynamak istiyorsanız arkadaşlarınızı çağırıp İpucu'nun orijinal versiyonuna takılın.

CREATIVE



Gücü hissedin

Oyunlarınızda dijital surround ses tecrübesini yaşayın

Bu kadar çok oyunun Enviromental Audio™'nun dinamik 3D ses efektleri ile güçlendirildiği günümüzde PC oyunlarını oynamak için daha iyi bir zaman olamaz. Peki bu meydan okuma için hazır mısınız yoksa geride kalıp toz mu yutacaksınız?

Sound Blaster Live! Player™'ı hazırlayın ve aniden damarlarınızda dijital sesin yaratacağı adrenalinin akışını hissedin. Bu süper ses kartı, üç tane tam sürüm oyunla ve Cambridge SoundWorks@ FPS2000 Digital hoparlörleriyle çok güçlü bir surround ses tecrübesi yaşamanızı sağlayacak. Yeni 3D Blaster@ Annihilatior Pro ekran kartını da bunlara ekleyin ve çevrenizdeki en dehşet oyun PC'sini yaratın. Bırakın PC oyun dünyasının lideri Creative@ sizi oyunlarda bir üst seviyeye taşısın.

Bilgisayarınızı anında daha inanılmaz ses kalitesine ulaşmak için Sound Blaster Live! Player™ ses kartı ve Cambridge SoundWorks@ hoparlörleri ile geliştirin.

FARKLILIK SİZİ HAYRAN BIRAKACAK

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

Hard Truck

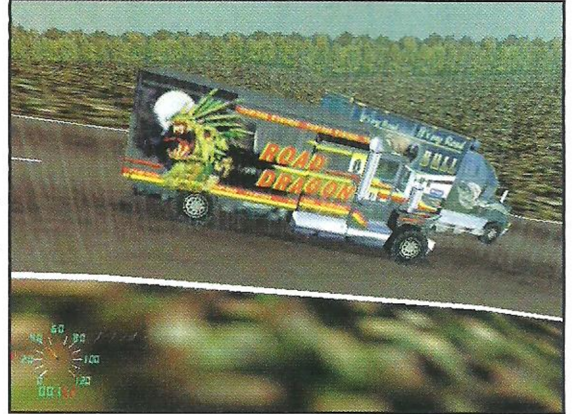
TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Buka Entertainment **YAYINCI:** Soft Lab-Nsk, *www.softlab-nsk.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233 32MB RAM, 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TPC/IP, modem bağlantısı, seri bağlantı, Maksimum Oyuncu: 8

Hard Truck biraz oynandıktan sonra insanın aklına o beylik klişeyi getiriyor: Düşünce güzel ama uygulaması kötü.

Hard truck'ın yapımcısı Buka entertainment'ın bir Rus geliştirici şirket olduğunu öğrendiğimde hemen aklıma bizim niye böyle dünya çapında satılan bir oyunumuz yok sorusu geldi. Bunca ağır ekonomik sıkıntılar yaşayan bir ülkede bile birileri çıkıp dünyaya oyun pazarlayabiliyorsa bizlerin bunu haydi haydi yapmamız gerekirdi diye düşünüyorum.

Hard Truck Rusların oyun piyasasındaki ilk boy gösterişleri değil. Kısa süre önce *Rage of Mages* ve *Vangers*'la boy göstermişlerdi. İkisi de dört dörtlük oyunlar değildiler mutlaka ancak ilk denemeler olarak yabana atılır cinsten de değildiler. *Hard Truck*'ı yüklerken bir yandan kafamdan bunları geçiriyordum ve karşıma çıkacak şeyi müthiş merak ediyordum. Genel tablodan bir ön yargıcık çıkartmıştım kendime *Hard Truck* olsa olsa vasat ya da biraz aceleye gelmiş gibi görünen bir oyun çıkacaktı mutlaka. Oyunu etraflıca oynadıktan sonra bu öngörümün doğru olduğunu gördüysem de, itiraf etmeliyim ki *Hard Truck* ilk anlarda beni fazlasıyla şaşırttı ve heyecanlandırdı. Oyunu kurup tek oyunculu oyuna başladığımda kendimi bir menü yerine bir deponun içinde kamyonumun koltuğuna kurulmuş halde buldum. Gazı kökleyip bir tur attığımda burasının çeşitli malları yüklediğim, yeni parçalar ve kamyonlar aldığım ve işim bitince de yola düştüğüm bir yer olduğunu anladım. Yani *Hard Truck* alışılmış bir yarış oyunu değil, tam benim sevdiğim türden para kazanıp upgradeler yaptığımız bir melez oyun!

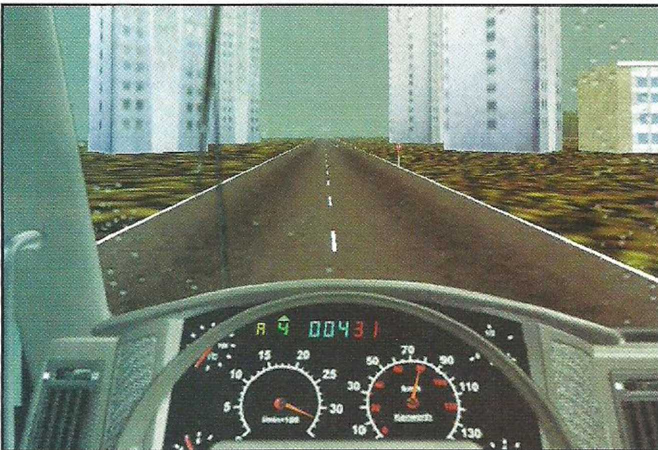
Aldığınız mallar votkadan, ampüle, telden kameraya dek çeşitlilik gösteriyor. Paranızın yettiği kadar ya da kamyonunuzun taşıma kapasitesi ve hacminin izin verdiği miktarda malları yükleyip dilediğiniz rota üzerinden yolculuğa çıkıyorsunuz. Amacınız rakiplerinizi geçip malları ulaştıracağınız depoya ilk ulaşan şoför olmak. Malları ilk ulaştıran tabii ki parayı götürüyor. Kazandığınız paralarla yeni ve daha güçlü kamyonlar alabildiğiniz gibi aracınızın eskiyen bölümleri olan lastik ve freni yenileyebiliyor ve aracınızın genel aksesuarları arasında bulunmayan yeni cihazlar alabiliyorsunuz.



Kıran kırana bir kapışma gibi görünüyor değil mi? Maalesef yanıldınız.

Oyunun grafikleri genellikle tatmin edici bir seviyede, yarış türünde gördüklerimizin en iyileri değiller mutlaka ama göz zevkimizi de bozmuyorlar. Ne var ki araçların ve çevredeki bina ve benzeri nesnelerin ayrıntı seviyesi çok düşük. Kamyonlar kibrit kutularından az hallice görünüyorlar. Kokpitler software modunda tüm araçlarda aynı, 3D hızlandırıcı kullandığınızda her araçta farklı bir kokpitle karşılaşıyorsunuz ama bunlarda da ayrıntı seviyesinin düşüklüğü kaba bir görüntü yaratıyor.

Oyunun efektleri de ne yazık ki vasatın altında. Egzoz dumanı ve tekerleklerin kaldırdığı toz hiçte egzozdan yada tekerlekten çıkar gibi görünmüyor; bunun yerine normalde çıkmaları gereken yerin yakınlarında bir yerlerde oluşuyorlar. Yağmur ve şimşek efektleri ise özel bir ilgiyi hak ediyorlar. Ne gariptir ki yağmurun camınızda birikip yavaş yavaş aşağı süzülme efektleri ne kadar başarılıysa yıldırım efekti o derece kötü, gerçi yağmur hiç bir zaman tam olarak görüşünüzü kapamıyor ama yine de oyuna hoş bir tat katıyor; buna karşın bu oyunun şimşekleri bu güne dek gördüklerimin arasında tartışmasız en kötüsü. Motordan çıkan duman ve alev özel bir eleştiriyi hat etmiyorlarsa da onlarda çok matah değiller.



Yarış esnasında geçtiğiniz tüm şehirler terkedilmiş gibi görünüyor, hiç birinde ne bir insan ne de bir arabaya rastlamak mümkün. Yoksa bir çeşit Mad Max dünyasında falan mıyız?

Oynanabilirlik de oyunun zayıf kaldığı yönlerinden biri. Her şeyden önce fizik modellendirme gayet kötü. İlk bakışta kamyonların hareket ve tepkileri gayet başarılı gibi görünse de tek bir yarış yaptıktan sonra ne kadar yanıldığınızı anlıyorsunuz. Dev tırınızla 70 km hızla giderken bir rampanın ucundan havalanmanız bu oyunda az görülen bir şey değil. Kendisi nereden baksanız 7-8 ton alan bir dev arkasında 9-10 ton yük taşırken 70 km hızla tekerleklerinin yerden kesilmesi pek mümkün değil elbette. Tek bununla kalsa iyi, uçan aracımız havada bir de takla atıp kafa üstü çakılmasın mı! Rezaletler bununla sınırlı değil 480 beygirlik bir motora sahip olan bu araçların eğer yeterince hızlı girmemişlerse (yaklaşık 35-40km) küçük bir yokuşu tırmanamayıp oracıkta kala kalmaları insanı çileden çıkartıyor.

Bu oyun hakkında daha söyleyecek çok şey var ama yerim bitti, son sözü söylemek gerekirse bu oyunun bize gerçek bir kamyon yarışı zevkini tattırması için kırk fırın ekmek yemesi gerek.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%57

ARTILAR: Çeşitli malların taşınmasına dayanan para kazanma mantığı

EKSİLER: Az sayıda ve kötü tasarlanmış yollar ve pistler; Yetersiz grafikler

SONUÇ: İyi bir temel yakalasa da bu oyun kesinlikle gerisini getiremiyor.

ENVANTERİNİZDEKİ EN İYİ SİLAHLAR



WINBEST 4D+ MOUSE

HEM PS/2 HEM DE COM PORTUNU KULLANABİLEN BU CANAVAR YATAY VE DİKEY KAYDIRMALAR İÇİN İKİ TEKERLEĞE SAHİP. PROGRAMLANABİLİR ÜÇÜNCÜ TUŞ ÖZELLİĞİ İSE RAKİPLERİNİZE KARŞI TARTIŞILMAZ BİR ÜSTÜNLÜK SAĞLAYACAK.



NWW-9 MOUSE

İKİ TUŞLU KLASİK BİR MOUSE OLAN NWW-9'UN YAN TARAFINDA BİR DE SCROLL TUŞU BULUNUYOR. BU MOUSE ZARİF VE ESTETİK GÖRÜNÜŞÜYLE GEREK OYUNLARDA GEREKSE INTERNET'TE EN BÜYÜK YARDIMCINIZ OLACAK



WWW-5 MOUSE

KLASİK BİR GÖRÜNÜŞE SAHİP OLAN WWW-5 İKİ TUŞA VE İKİ KAYDIRMA TEKERLEĞİNE SAHİP. ERGONOMİK DİZAYNI SAYESİNDE OYUNLARDA EN BÜYÜK YARDIMCINIZ VE INTERNET'TEKİ EN İYİ SÖRF ARKADAŞINIZ OLACAK.



SCROLL-FIRE JOYSTICK

GELİŞTİRİLMİŞ DİZAYN, ERGONOMİK YAPI, 4 ATEŞ VE 1 SCROLL-FIRE TUŞUNUN BİRLEŞTİĞİ NOKTADA ORTAYA ÇIKAN BU JOYSTICK ÖZELLİKLE UÇUŞ SİMULASYONLARINDA SİZE TAM KONTROL VE SÜREKLİ ATEŞ GÜCÜ SAĞLAYACAK.



EZGAMEPAD GP-8

EZGAMEPAD, DÖRDÜ OTOMATİK OLMAK ÜZERE SEKİZ ATEŞ TUŞU VE SEKİZ YÖNLÜ HAREKET YETENEĞİYLE OYUNLARDA SİZE KONTROL KOLAYLIĞI VE ERGONOMİK DİZAYNIYLA DA RAHAT BİR KULLANIM SAĞLAYACAK.



Türkiye Distribütörü

MULTİMEDYA

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSİMUMPC

www.maksimumpc.com

Nerf ArenaBlast

TÜRÜ: 3D Aksiyon **ÜRETİCİ:** Visionary Media Inc. **YAYINCI:** Hasbro Interactive, *www.hasbrointeractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 120MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM, 275MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Internet, Maksimum Oyuncu Sayısı: 20

Kan yok mu? Olmaz öyle şey. Galiba Hasbro, 3D shooter arenasına yeni bir anlayış getirmeyi planlıyor.

Uzun süredir devam eden *Unreal Tournament & Quake III* kapışmasına yeni bir rakip ekleniyor; ama bu sefer durum biraz farklı. *Nerf ArenaBlast*'ı oynarken ilk beş dakikadan sonra bunun oldukça ilginç bir tecrübe olacağını anlamıştım. Bir first-person shooter oynarken ortalığı kan revan içinde bırakmaya öylesine alışmışım ki düşmanlarımın (aslında rakip demeliyim) sadece bana dil çıkarıp buharlaşması beni çok şaşırtmıştı.

Evet, *Nerf* bir shooter ama öldürmenin yer almadığı bir dünyada geçiyor. Tabii bu dünyada doğramak, parçalamak gibi eylemler de yok. Öldürmek yerine daha çok rekabete dayalı birtakım hedefler geliştirilmiş. Oyun, aslında bizim biraz yabancısı olduğumuz bir olayın sanal uyarlaması. Eminim ki çoğunuzun *Nerf* silahları hakkında pek bir bilgisi yoktur (ben dahil). Bunlar oyuncak silahlar olup sünger mermi kullanırlar. Amerika'da çok yaygın olan bu silahların birçok çeşidi bulunmakta. Sünger mermi kullanılması ailelerin de bu ürüne sıcak bakmasını sağlamış anlaşılan. *Nerf* silahlarını, ülkemizde yavaş yavaş popüler bir hale gelmeye başlayan paint-ball olayına da benzetebiliriz. Sonuçta ikisi de "ateş edebilirsin ama zarar veremezsin" esprisini kullanıyor. Uzun lafı kısası *Nerf* silahları artık sanal alemde ateşlenecek.

Oyun daha çok multi-player modu üstüne kurulmuş. Diğer opsiyonların sadece pratik yapmak için kullanıldığını söylemek. *Nerf*'ün rengarenk arenalarından birine ilk adımımı attığımda kendimi Alice gibi hissettim; yanlış mantardan ısırıp bambaşka bir aleme geçmiştim. Nerf'ün grafikleri gerçekten insanın gözünü alıyor. Fosforlu yüzeyler ve neon tadındaki ışıklandırmalar sayesinde ortaya çok farklı arenalar çıkmış; NewYork gökdelenlerinden ay yüzeyine, balta girmemiş Amazon ormanlarından okyanusun derinliklerine kadar birçok değişik ortamda mücadele ediyorsunuz. Belki inanmayacaksınız ama oyun bu alemde rüştünü ispatlamış olan *Unreal*'ın grafik motorunu kullanıyor (Hasbro'yu sırf bu kararından dolayı tebrik etmek gerek). Yalnız karakter dokularına pek özenilmemiş; oyun esnasında önünüzden geçip giderken hareketlerinin pek de akıcı olmadığını görüyorsunuz. Yine de işleri bittiğinde çok komik ifadelere bürünüyorlar.

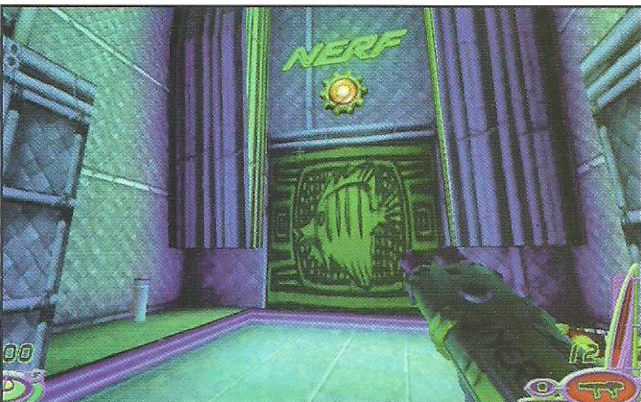

Karanlık mekanlardan sıkılanlara *Nerf*'ün rengarenk arenalarını tavsiye edebilirim.


Silah efektleri gerçekten çok etkileyici. Oyun *Unreal*'ın grafik motorunu kullanıyor.

Demin de belirttiğim gibi oyunda kan ve vahşet yok. Bu durum, muhafazakar shooter oyuncularının pek hoşuna gitmeyecek ama şiddetten bunalmış ebeveyn kitlesinin bayağı bir ilgisini çekecek. *Nerf ArenaBlast* üç farklı oyundan oluşuyor. PointBlast zamana karşı bir yarış. Aslında bir tür deathmatch; amaç on dakika içinde rakiplerinizi eleyerek en fazla puanı toplamak. Herhangi birine ateş ederek enerjisini sonuna kadar tükettiğinizde üzerinde ne varsa size veya oradan geçen bir başka oyuncuya bırakacaktır. Yani sadece isabetli atışlar yapmak yeterli değil; aynı zamanda hızlı olup malları toplamak da gerekiyor. SpeedBlast'ı da bir bayrak yarışına benzetebiliriz. Farklı renkteki bayraklara belli bir sıraya göre dokunmalısınız; hız bu oyunda çok önemli. Tabii rakipleriniz sizi yavaşlatmak için ellerinden geleni yapacak. Son oyunumuz da BallBlast (bence en zevklisi bu); farklı renkteki yedi topu bulup arenadaki mevcut deliklere sokmanız gerekiyor. Bu sefer de rakiplerinizin toplarını çalmak için uğraşacaksınız.

Oyunda kullandığınız silahlar gerçekten çok farklı ve çok renkli. Her silahın iki atış modu var. Biri normal takılmanızı sağlarken diğeri daha etkili mermiler atmanıza yarıyor (tabii cephanenizden de daha fazla götürüyor. Silahlarınızın birçoğunun attığı mermiler çeşitli yüzeylerden sekebiliyor. Özellikle bir diskatar var ki bayılacaksınız; silahın modunu değiştirince attığınız diski yönlendirebiliyorsunuz.

Multi-player modunda kooperatif opsiyonunun olmaması çok yazık. Ekipler oluşturup çeşitli stratejiler planlamak hiç fena olmazdı. *Nerf*, gayet zevkli bir oyun ama bir shooter fanatiğiyseniz öncelikle kanlı mı yoksa kansız mı sorusunu cevaplamalısınız.


Oyun boyunca birbirinden değişik silahlara sahip olacaksınız; her silahın iki atış modu var.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%75

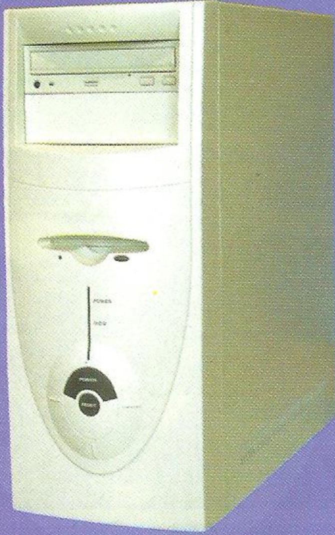
ARTILAR: Orijinal silahlar; zevkli multi-player modu; kan yok.

EKSİLER: Zayıf karakter dokuları; garip multi-player arayüzü; kan yok.

SONUÇ: Değişik bir shooter deneyimi yaşamak isteyenlere tavsiye edilir.

TERCİH SİZİN...

YAMAHA CDRW'siz kullanıcı

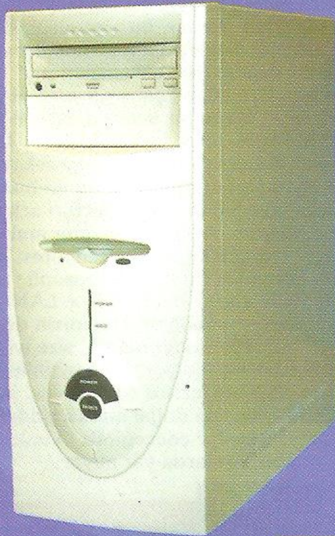










YAMAHA CDRW'li kullanıcı





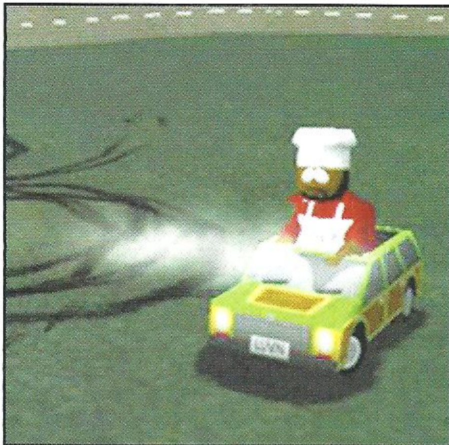


South Park Rally

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Tantalus Interactive **YAYINCI:** Acclaim Entertainment 001(800) ACCLAIM, *www.acclaim.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 170MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 4MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 200MB hard disk alanı, 16X CD-ROM, 8MB Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, Maksimum Oyuncu: 8

Bir South Park oyunu daha yapamazlar sanmıştık! Fena halde yanılmışız!

Bundan tam onbeş ay önce South Park'ın şişkolarından biri olan Eric Cartman, *PC Gamer*'in kapağını süsledi. Bu kapakta da şöyle bağırıyordu, "Aman Tanrım! South Park'ın oyununu yaptılar." O zaman çok cömert davranarak %40 skor verdiğimiz South Park faciasının mimarları, bundan cesaret almış olacaklar ki limitlerini zorlayarak daha korkunç bir South Park versiyonu ile karşımıza çıkıyorlar (siz bu yazıyı okuduktan sonra eğer bu oyunu gidip de alırsanız, *PC Gamer*'ı büyük ihtimalle ekonomi dergisi olarak okuyorsunuz demektir). Bilmeyenler, daha doğrusu haklı olarak ilgilenmeyenler için bir hatırlatmada bulunalım, South Park dünyadaki pek çok ülkenin televizyonlarında okul öncesi yaş grubu için gösterilen ve sadece ileride iyi bir piskopat olmak isteyen çocuklar tarafından seyredilebilen bir çizgi film. Ancak çok gariptir, bu çizgi filmdeki diyalogların çok ilginç olduğunu hatta yetişkinlerin bile sırf absürtlük olsun diye bu çizgi filmi seyrettikleri ve arkadaş toplantılarında espri olarak kullandıkları söylenir durur. Filmdeki, karakterlerin politik bir takım yorumlar yaptıkları hatta Howard Stern'i taklit eden karakterlerin bile bulunduğu kulağımıza gelenler arasında. Ama ben şahsen bu kadar derinlere inecek kadar izlemedim, sadece animasyonların korkunçluğu ile ilgilendim. Aslında çizgi film yapımcılarına da hak vermek gerekiyor. 6-7 yaşındaki bir çocuk, Internet'te *Quake III* oynayıp sınıf arkadaşının bağırsaklarını yerde görmekten zevk alıyorsa, çizgi film yapımcıları da doğal olarak kuş, çiçek, böcek temalarını işleyen çizgi filmler yerine absürt konular ve diyaloglar içeren çizgi filmler yapıyorlar. Ama *South Park* gerçekten bambaşka bir dünya.



Oyun için fazla yorum yapmaya gerek yok. Şu adamcağızın yüz ifadesi herşeyi anlatıyor.



Sakın 3D grafiklere bakıp da aldanmayın. Yoksa oyunculuk prestijinizi bir anda yok edersiniz!

Oyundaki animasyonlar, çizgi filmdeki animasyonların tüm özelliklerine ve detaylarına sahip. Oyun için herhangi bir özel animasyon çalışması yapılmadığı da açıkça belli oluyor. Her ne kadar grafik motoru hızlı olsa bile, "Ne için hızlı? Hızlı olmasa ne olurdu?" Sorularının cevabını bulmak mümkün değil. Tıpkı çizgi film deki gibi bir renk cümbüşü oyunun her bölümünde hakim. Ama bu renk cümbüşünün oyuna katkısı olmaktan çok göz yormak gibi bir görevi olduğu da hemen anlaşılıyor. Oyun statik olarak, çizgi film için bir arkaplan olma özelliğini taşıyor. Ama yarış başladığında ise son derece komik bir animasyon çılgınlığı da yerini alıyor. Yol kenarındaki inekler uçan balonlar dibi duruyor. Yarışan arabaların hareketleri ise ancak özel bir çaba gösterilerek bu kadar kötü gösterilebilir. Oyun boyunca karşınızdan gelen otobüs ve benzeri araçlar ise tamamen kartondan yapılmış kutu havasında. Peki ya yarıştığınız pistler? (Editörün notu: Yarış mı? Ne için? Kiminle? Ne uğruna? Yoksa harcayacak sonsuz zamanınız mı var?) Pistlerin durumu da tabi ki oyunla büyük bir uyum içinde. İşaretlemeler öylesine kötü yapılmış ki checkpoint'leri takip ederken kaybolmak düz gitmekten çok daha kolay. Oyun yapımcıları biraz heyecan olsun diye size her yarışta bir de küçük görev vermişler. Bu da olmasaydı kimbilir oyun ne kadar tatsız olacaktı! Tüm bu saçmalıkların yanında (hatta üzerine sos olarak!) oyunun kontrollerinin inanılmaz zor olduğunu da söylemeliyim. Tam yedi adet birbirinden yetenekli *PC Gamer* editörü oyundaki ilk yarışı dahi bitiremedi. Hayır, abartmıyorum. *Driver*'ı tekrar tekrar bitiren, *Midtown Madness'in, Need For Speed*'in tozunu atan *PC Gamer* editörleri bu akıllara ziyan oyunun ilk yarışını bile bitiremedi! Herkes birbirine aynı şeyi söylüyordu, "Bu bir oyun olamaz, bu olsa olsa, ıslah evindeki çocukları yola getirmek için yapılmış özel amaçlı bir yazılımdır!" Sonunda ben büyük çaba göstererek ilk yarışı bitirdim ve bir sonraki yarışın yine aynı pistte, fakat farklı bir görev ile ve biraz daha agresif bir yapay zekaya karşı oynandığını görünce, şu an burada yazamıyacağım şeyleri birbiri arkasına sıraladım. Ayrıca bu oyunu multiplayer oynamak gibi ekstrem ötesi bir fantaziniz varsa Internet'te boşuna aranmayın, çünkü oyun sadece LAN üzerinde oynanabiliyor. Hepinizin de bildiği gibi *PC Gamer* olarak, size iyi oyunları tavsiye ediyor, kötü oyunlardan da uzak durmanızı söylüyoruz. *South Park Rally* 'de doğal olarak şiddetle kaçmanızı tavsiye edeceğimiz oyunlar arasında ilk sıralarda yer alıyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%10

ARTILAR: Bu oyun için herhangi bir artı özellikten bahsetmek söz konusu değil.

EKSİLER: Bu oyunu kesinlikle almamanızı gerektirecek kadar fazla.

SONUÇ: Lütfen kendinizi bu tür yazılım facialarından koruyun!

kenan9593

1602 A.D.

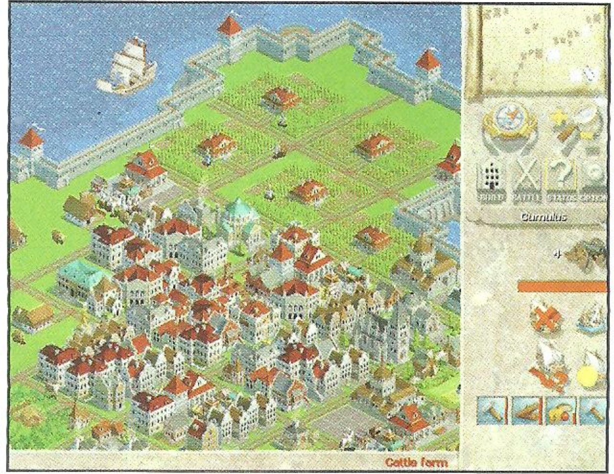
TÜRÜ: Real Time Strateji **ÜRETİCİ:** Sunflowers **YAYINCI:** GT Interactive, *www.microsoft.com/games* **GEREKENLER:** Pentium 100, 16MB RAM, 2MB PCI Ekran Kartı, 4x CD-ROM, 120 MB Hard-disk boşluğu, SoundBlaster veya DirectX'i destekleyen %100 uyumlu ses kartı, Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium II 400, 32MB RAM, 200 MB Hard-disk boşluğu, Mouse **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, Seri Bağlantı, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu Sayısı: 4

Adı daha önce hiç duyulmamış bir Alman yapımcı Sunflowers, Pharoah'tan daha detaylı bir gerçek zamanlı ekonomi stratejisi yaratarak, RTS piyasasına girdi.

Bundan yaklaşık üç sene önce sadece Almanya'da piyasaya sürülen *Anno 1602* adlı oyun, ülkesindeki muthiş satış rakamlarından sonra 1998'de İngilizce versiyonuyla bütün Avrupa'da da büyük bir başarı elde etti. Daha önce sadece Almanya'da tanınan Sunflowers, bu muhteşem oyununu, GT Interactive yardımıyla Amerika'da ki RTS sevenlerin beğenisine de sundu.

Genel olarak *1602 A.D., Conquest Of the New World*'le, oyunun bir devamı denebilecek kadar büyük benzerlikler taşıyor. Oyuna Avrupa'dan hareket etmiş dört gemiden biri olarak başlıyorsunuz, erzak deponuzda, bir ada keşfedip oraya yerleşmenize yetecek kadar eşya var. İhtiyaçlarınızı karşılayacak uygun bir ada bulur bulmaz sahile hemen bir warehouse kurmalısınız. Şehrinizin gelişmesi için gerekecek ithal ham madde ve ihtiyaçlarınızı işte bu warehouse'tan elde edeceksiniz. Amacınız, şehrinizi mümkün olduğu kadar çabuk kalabalıklaştırmak. Kaynaklarınızı yönetip ticaret yoluyla bir an önce kara geçmelisiniz. Kurduğunuz çiftliklerden elde ettiğiniz ham maddeyi endüstriyel faaliyetlerde kullanarak ekonominizi kalkındırmalısınız.

Kaynakların bir yerden başka bir yere aktarımı, *Caesar III*'e çok benziyor. Eğer bu oyunlarla alakalıysanız, ham maddelerin üretildikten sonra hangi işlemlerden geçeceği konusunda bir sorun yaşamayacaksanız. Oyundaki bütün binaların belirli bir hizmet alanları var, bu sayede her dükkanın düzenli bir şekilde çalışmasını sağlayabiliyorsunuz. Bu nedenle alakalı binaların birbirlerine daha yakın olmaları gerekiyor, sonuç olarak da şehrinizin doğusu endüstriyel olabilirken batısını da yerleşim yeri olarak kurabilmeniz kolaylaşıyor. Sıkıntılı mal dağıtım işlemlerini ise artık bilgisayar üstlenmiş, warehouse'unuza giren mal, bütün marketplace'lere de anında paylaştırılıyor.



1602 A.D.'nin grafikleri ve arayüzü size *Caesar III*'ü anımsatabilir, ancak bu oyunda daha fazlasını bulacaksınız.

1602 A.D.'yi farklı ve üstün kılan ana unsur, oyunun sizi diğer büyüme çabası içinde olan şehirlerle rekabete zorlaması. *Caesar III*'ü oynadığım uzun geceler boyunca en çok eksikliğini hissettiğim şey, *Age Of Empires* serilerindeki tarzda bir rekabetten mahrum kalmamdı. "Ne olur sanki asabi(!) Caesar'ın ve rakip ülkelerin gönderdiği askeri birlikler yerine, birkaç komşu şehirle savaş halinde olsam" diye düşünürdüm. Sonuçta birisi bunu yaptı ve bu eksikliği hisseden herkesi de mest etti. Oyuna birazcıkta olsa savaş aksiyonu katmakla kalmadı, üstüne üstlük RTS oyunlarına ticari devrimi yaşattı. Bundan böyle, şehrinizin kasalarına para akıtmak için, ne olduğu belirsiz (ancak haritadan ismi hakkında bilgi edinebildiğiniz) hayali şehirlerle değil, bizzat gelişimini takip edebildiğiniz, içinde sanal citizen'lerin cirit attığı rakip oyuncuların şehirleri ile ticaret yapmalısınız. Multiplayer özelliklerini aklıma getirdiğimde, dört kişinin aynı anda bu oyunu oynadığını düşünmek bile karnımda heyecan spazmları yaratmaya yetiyor. Ticari malların ne denli geniş bir yelpazeye sahip olduğundan bahsetmiyorum bile. Vurgulamak istediğim şey, *Caesar III*'te ve *Pharoah*'ta Sierra'nın rekabeti göz ardı ederek, oyundan ne kadar dinamizm eksilttiği. *1602 A.D.* bu eksiği tamamıyla kapatmış ve hak ettiği ilgiyi de şu anda görüyor. Ne yazık ki oyunun internet üzerinden oynanan eşleştirme sitelerine ulaşamadım, ancak böyle bir eksikliğin kesinlikle firma tarafından göz ardı edilmeyeceğini düşünüyorum.



Ara filmler size tam bir görüntü ziyafeti yaşatacak.

Mütevazi sistem gereksinimlerine rağmen, grafikleri (*Caesar III* yada *Age Of Empires*'dan daha aşağı kalmıyor) sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Şehir içi animasyonları en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Okyanus hareketlerinde bir basitlik hissedilse de, kurduğunuz şehirlerin işleyişini izlemek size keyif vermeye yetiyor. Her durumun ayrı bir ses efekti var, ancak yine de insanı ortamın içine alamayacak kadar zayıf.

Toparlamak gerekirse, *1602 A.D.*, şu anda piyasada bulunan bazı gerçek zamanlı stratejilerden esinlenmiş, ancak daha çok onların hissedilir eksiklerini kapayan iyi bir karışım. Kaynaklarınızı doğru şekilde kullanarak, rakiplerinizi askeri güçlerle değil de ticari üstünlüklerinizle alt etmeyi seviyorsanız; bu oyun sizin uzun zamandır beklediğiniz şey. Ancak, *AoE2*'deki gibi savaşları ticarete tercih edenler bu oyunu biraz sıkıcı bulabilirler.

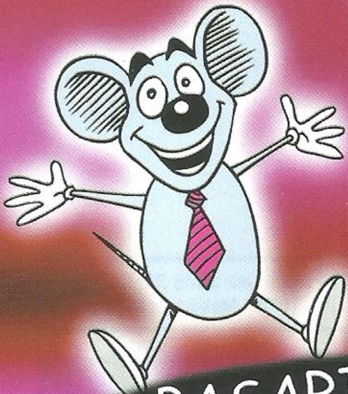
PC GAMER TÜRKİYE **SON KARAR**

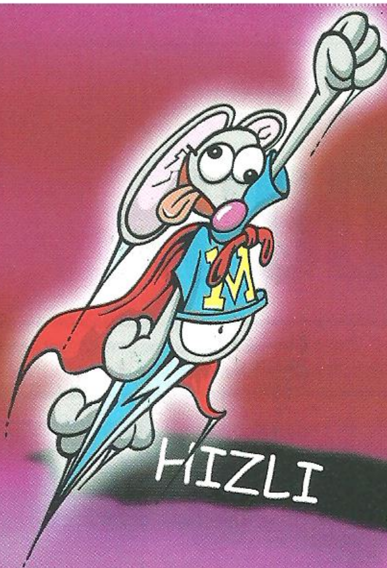
ARTILAR: Multiplayer özellikleri; geniş ham madde yelpazesi; yeterli grafikler.

%83

EKSİLER: Birkaç ufak bug; ses efektleri; eksik kullanım klavuzu.

SONUÇ: Türünün en iyilerine meydan okuyan yenilikçi ve başarılı bir RTS.

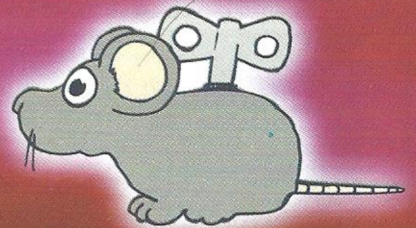

BAŞARILI


HIZLI


ZARİF


Genius
MOUSE
NetScroll +
The Most Intelligent Scrolling Device
• Original Patent Owner of the "Magic-Roller" Technology
• "Magic-Roller" feature for browsing Up/Down, Left/Right on the Internet or Windows Documents
• Zoom In/Out Feature in Office 97 and Internet Explorer
• Includes MouseMate Software
Y2K Ready
Supports Windows 95/98,NT
Roller Function for Windows 98 Only


GEZGİN


İTAATKAR

Killer Loop

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** VCC Entertainment/Team FEB **YAYINCI:** Crave Entertainment, *www.craveentertainment.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 16X CD-ROM, 8MB Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 8

İşte yine çok hızlı bir Pod-racing oyunu ile karşı karşıyayız. Gözlerimiz yine bayram edecek!

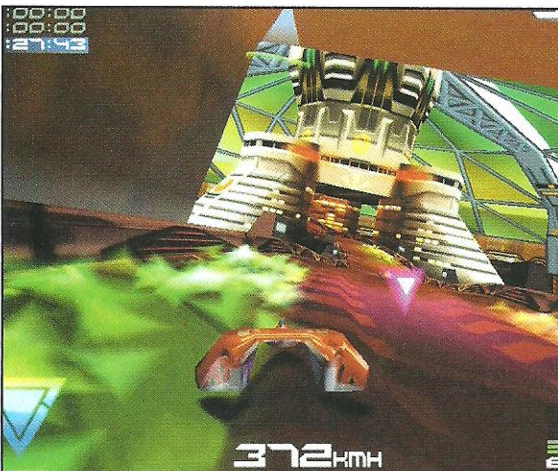
Gelecekte petrol kaynakları tükenecek, benzin artık bulunmaz olacak. Peki o zamanları yaşayan yarış severler ne tür bir yakıt kullanacaklar? VCC'nin ileri görüşlü dahi programcıları bu sorunun cevabını bilim adamlarından önce bulmuşlar, çünkü *Killer Loop*'daki tüm Podlar magneto-kinetic (MK) enerji ile çalışıyorlar. Bu enerji hem bol bulunuyor hem de büyük bir güç sağlıyor. Ayrıca gelecekte karşılaşacağınız şeylerden biri de, her pod istasyonunda satılan *Killer Loop* marka güneş gözlükleri, sörf malzemeleri ve özel kıyafetler. Bu bir tesadüf olabilir mi? Kesinlikle değil. *Killer Loop,* çok eğlenceli ve hızlı bir oyun olmasının yanında *Killer Loop* markalı ürünlerin reklamını da en iyi biçimde yapıyor. Ama bu tabi ki oyunun değerini ve başarısını gölgelemiyor, çünkü *Killer Loop,* kendi markasının bilinç altındaki reklamını yapmaktan daha ziyade oynayana büyük zevk veren bir oyun olma özelliğini taşıyor.

Killer Loop'un ilk göze çarpan özelliklerinden birisi de çok kaliteli ve yüksek çözünürlüklü grafikleri inanılmaz bir hızda işlemesi. Tıpkı Lucasarts'ın *Episode I Racer*'ındaki gibi bir grafik motoru yapısına sahip olan *Killer Loop,* bu oyundakinden çok daha fazla doku kaplaması ve ayrıntı içeriyor. Her ne kadar üçgen tipli podlar biraz hayal kırıklığına sebeb olsa da, çevredeki mekanların grafik tasarımları ve pistlerin muhteşem fiziki özellikleri sayesinde podların şekline dikkat etmiyorsunuz. Göz alıcı ve hızlı grafiklerine rağmen *Killer Loop* abartılı bir sistem gerektirmiyor. Ama yine de böylesi hızlı ve heyecanlı oyunlarda en ufak bir yavaşlamaya ve takılmaya bile tahammül edemeyenlerdenseniz, ekran kartınızın yeterli beygir gücüne sahip olması gerekiyor. VCC Entertainment, bir oyun için sadece grafiklerin yetmeyeceğini "idrak" etmiş olan aklı başında oyun firmalarından birisi. Çünkü *Killer Loop*'daki grafikler, çok kaliteli ses efektleri ve oyun oynamadığınız zamanlarda CD'nizde dinlenebilecek kalitede techno müziklerinden oluşan bir soundtrack ile desteklenmiş. Böylesi bir kombinasyonun oyunun zevkine ne kadar olumlu bir etki yaptığını da sanırım ancak kendiniz oynayarak anlayabilirsiniz. Oyundaki kontrol düğmeleri son derece akılcı yerlerde seçilmiş ama eğer isterseniz tabi ki tuşların yerlerini değiştirebilirsiniz. Size tavsiyem ise, ne olursa olsun default kombinasyondan vazgeçmemeniz olacaktır.



İşte size süper bir pist! Buradan aşağı uçmak inanılmaz zevkli! Geliyoruuum!

Killer Loop, gelecekteki bir zamanda geçtiği için asla gerçekçilik kaygısı duyulmadan tasarlanmış. Kullandığınız podlar yukarıda bahsettiğim MK yakıtı ile çalışıyor ve şimdiki mantıkla kavrayamayacağımız teknik özellikler içeriyor (yani öyle kabul ediyoruz!). Bu sayede de her türlü yüzeyde inanılmaz bir hız ve kıvraklıkla hareket edebiliyor. Eğer son yıllarda bu tip bir yarış oyununu oynamamış olanlar varsa Psygnosis'in *Wipeout* oyununu hatırlayabilirler. Çünkü başlangıç için bu oyunu en iyi tanımlayan oyun *Wipeout*'dur. Ama yine de bu sadece basit bir benzetme, çünkü *Killer Loop*'da tüm podlar, power-up almak veya kestirme yollar bulmak için baş aşağı gitme veya tavanda ilerleme gibi pek çok fiziki fanteziyi gerçekleştirebiliyorlar. Ayrıca yarış sırasında bulunan pek çok power-up, gerek savunma gerekse saldırı gücü olarak, oyunun gidişatını tamamen değiştirecek etkilere sahip olabiliyor. *Killer Loop*'da sekiz adet birbirinden ilginç ve zorlu pist var. Bu pistlerde yarışmak için de, 3 farklı tipte ve 4 ayrı modelde toplam 12 adet poda sahipsiniz. (Aslında bunların gerçek adı Tripod). Her ne kadar podların tasarımlarında gerekli özen gösterilmemiş olsa bile (bence), yine de, üçgen şekilleri sayesinde yapılan hareketler çok etkileyici görünüyor. Oyunda yarışları kazandıkça bir sonraki piste geçebiliyor ve daha gelişmiş özelliklere sahip podlara sahip olabiliyorsunuz. Ama burada can sıkıcı bir ayrıntı var; yeni sahip olduğunuz podu beğenmeseniz bile kullanmak zorundasınız. Eski podunuza hiçbir şekilde dönemiyorsunuz, veya yeni podunuzu, bitirmiş olduğunuz piste geri dönerek kullanamıyorsunuz. Yarıştığınız pistlerin pek çoğu da ilerlemenize rağmen değişmiyor. Değişen tek şey, daha hızlı podlarla, daha hızlı rakiplere karşı yarışmak. Sonuç olarak *Killer Loop,* az sayıdaki hatalarını, birbirinden başarılı özellikleri sayesinde kapatıyor ve fütüristik yarış oyunu severleri uzun süre kendisine bağlayacak gibi görünüyor.



Renk cümbüşü ve soluk kesen bir hız! Ama *Killer Loop* bu ikisini çok iyi birleştirmiş.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Kaliteli grafikler; çok hızlı grafik motoru; etkileyici pist tasarımları.

%79

EKSİLER: Geçmiş bölümlere geri dönülemiyor; pod modelleri daha fazla olabilirdi.

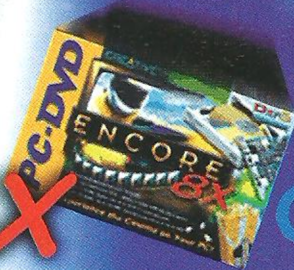
SONUÇ: Hem hızlı hem de kaliteli bir yarış oyunu isteyenler için tavsiye edilir.

HAYAL ETMEYİ BIRAKIN

Dxr3 Resim Geliştirme Teknolojisi kullanan PC-DVD

Creative PC-DVD Encore 6X, Dxr3 ile birlikte sizin, gelecek milenyumda Dijital Ev Eğlence aracınız olacak. Sizi şaşkınlıktan donduracak görüntüler ve odanızı sarsacak surround ses. Sadece Creative PC-DVD Encore 6X tüm hislerinize hitap edecek bu deneyimi yaşatabilir! Creative PC-DVD Encore 6X, Dxr3 ile CD-ROM, DVD-R, CD-R, CD-RW, VCD ve müzik CD'si gibi var olan tüm disk formatlarını destekler

YAŞAYIN!



PC-DVD 8X CREATIVE

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

Grand Prix World

TÜRÜ: Menejerlik **ÜRETİCİ:** MicroProse **YAYINCI:** Hasbro Interactive, *www.hasbrointeractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 295MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 350, 64MB RAM, 670MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Formula 1 sezonunun başlamasını, gerçeğe yakın bir F1 menejerliğiyle kutlamak isteyenler için.

Olimpiyatlardan sonra dünyanın en büyük spor organizasyonu olan Formula 1, geçtiğimiz ayın 10'unda Avusturalya'da 2000 sezonunun ilk yarışıyla başladı. Geçen sezon alışıldığı gibi bu yarışta McLaren ve Ferrarinin çekişmesine sahne olması bekleniyordu ama McLaren'in iki pilotu da erkenden yarış dışı kalınca Ferrari kolay bir galibiyet kazandı. Türkiye'de de özellikle son yıllarda televizyondan yarışların canlı yayınlanmasıyla beraber büyük popülarite kazanan Formula 1, bu yoğun ilgi nedeniyle sadece spor severleri değil bilgisayar oyuncularını da hayran kitlesine ekledi.

Microprose'un yıllardır en büyük özelliklerinden biri çok kaliteli oyunlara imza atması. Formula 1 severler yeni çıkan *Grand Prix World*'ün kutusunda Microprose imzasını gördükleri anda, sonunda beklenen Formula 1 menejerliği oyunun geldiği anladılar. Gerçi Microprose bundan yıllar önce *Grand Prix Manager* ve *Grand Prix Manager 2* oyunlarıyla bu alanda bir çıkış yapmıştı ama oyunun bazı yetersizlikleri nedeniyle bir klasiğe imza atamamışlardı. Eğer daha önceden bu oyunları edindiyseniz artık onları rafına kaldırmanın zamanı geldi çünkü *Grand Prix World*, bir Formula 1 menejerliğinden beklediğiniz hemen herşeyi karşılıyor.

FIA (Federation Internationale de l'Automobile yani Uluslararası Otomobil Federasyonu) lisansı bulan oyunda 1998 sezonundaki tüm takımlar, pistler ve pilotlar, gerçek isimleriyle yer alıyor. Bu lisans sayesinde *Grand Prix World*, zaman zaman karşımıza çıkan ve takım, pilot adlarının bir kaç harfini değiştirerek komik duruma düşen oyunların bir benzeri olmamış. Bu sayede tuttuğunuz takımın gerçek pilotlarını yönetebilir ve oyunun havasına daha rahat girebilirsiniz.



Şu görüntü için sponsorları milyon dolarlar ödemeye ikna edebilmek. İşte başarının sırrı!

Bir menejerlik oyununda belki de en az önemli olan şey grafiklerdir ama *Grand Prix World* herşeye rağmen grafikleriyle de göz dolduruyor. Eğer yarışları izlemeyi seçmişseniz akıllı bir resim seçici size 3D grafiklerle ufak bir pencerede yarışın önemli anlarını gösterecek. Ayrıca seçtiğiniz bir pilotu da diğer bir pencerede izleyebilirsiniz. Bunun dışında yarış içindeki pek çok değerlendirmeyi de izleyip ona göre stratejinizi belirleyebilirsiniz.

Yarışı izleyip anında kararlar aldığınız bölümde "olsa daha iyi olurdu" diyebileceğimiz nokta pilotların bir tur içinde ki ara zamanları. Bildiğiniz gibi bir tur içinde üç ya da dört önemli noktada ara zamanlar alınır ve bu o tur sonunda yaklaşık olarak nasıl bir başarıya ulaşılacağı hakkında izleyenlere fikir verir. Formula 1 gibi milisaniyelerin önemli olduğu bir yarış türünde eğer yarış ya da sıralama turları esnasında takımınız üzerinde tam kontrolünüz olsun istiyorsanız bu gibi bilgilere ulaşmanız önemli bir konu.

Oyunun arayüzü bir internet sayfasını andırıyor. Çok farklı konulara katmanları kullanarak ulaşabileceğiniz arayüz, hem görsel açıdan hem de işlevsellik açısından oldukça başarılı. Ama tabii ki ufak tefek aksaklıkları da var. Örneğin test turları attıktan sonra eğer development (yani gelecek yılın arabaları hakkındaki ön araştırmalar) tamamlanmışsa Summary'e dönüp ok'i işaretlemeniz gerekiyor. Yoksa development tamamlanmış olmasına rağmen bir sonraki aşamaya geçilemiyor. Bunun dışında arayüz pek çok farklı ve kafanızı karşıtırmaya müsayit ayrı başlığı kolay bir halde size sunuyor. Biraz alıştıktan sonra hemen hemen hiç zorluk çekmeyeceksiniz.

Oyunda en dikkat etmeniz gereken şeylerden biri, maddi durumunuz. Yıllar boyu üst üste şampiyon bile olsanız, iki yarış üst üste eksi değere düştüğünüzde iflas ediyorsunuz.

Eğer ekonomik olarak kötü bir gidişteyseniz yapabileceğiniz bir kaç şey var. Örneğin bankadan borç alıp belli bir süre sonra kötü gidişi tersine çevirebilirsiniz. Alabileceğiniz borcun limiti zaman içinde sizin ekonomik başarınıza göre belirleniyor. Örneğin oyunun başında 6 milyon dolar gibi "ufak" bir miktarken bir kaç sezon sonra 100 milyon dolar civarında bir limitiniz oluşuyor.

Aldığınız borcu 16, 32 ya da 48 yarış sonunda tamamen geri ödeme şansına sahipsiniz. Geri ödemenin uzunluğuna göre her yarış sonrasında ödemeniz gereken taksit belirleniyor. Aslında bu oldukça karlı bir durum. Örneğin 16 milyon dolar borç alırsanız, 16 yarış boyunca yaklaşık 1.8 milyon dolar geri ödüyorsunuz ki bu, eğer sponsorlarla aranız iyiyse büyük bir sorun yaratmayacaktır ve elinize geçen toplu para epey işinize yarayacaktır. Unutmamanız gereken nokta borcunuzu ödemeden bir kez daha borç alamayacak olmanızdır.

Kolay para kazanmanın diğer bir yolu da hisselerinizi halka satmaktan geçiyor. Başlangıçta hisselerinizin değeri çok yüksek olmayabilir ama zamanla başarınızla doğru orantılı olarak artacak ya da düşecektir. Hisselerinizi satarak elinize direk para geçebilir ama bununla ilgili sorun da sattığınız hisseleri geri alamıyor olmanız. Ayrıca eğer çok fazla hisse satarsanız şirketin kontrolünü kay-



Yarışı 3D olarak seyredip anında kararlar vermek, kendinizi tam bir F1 menejeri gibi hissetmenizi sağlıyor.

bedersiniz ve bu da oyunun sonu olur.

Para kazanamamanın en sağlam yolu sponsorlardan geçiyor. Sponsorlarla iyi ilişkiler kurmanın, ve arabalarınızın üzerinde logolarının yayınlamaları karşılığında onlardan milyonlarca dolar almanın en sağlam yolu ise Commercial departmanınızı güçlendirmenizden geçiyor. Mümkün olduğu kadar çok, iyi eleman alın ve sponsorlarınızdan para koparmaya çalışın. Sponsorlarla görüşmeye yeteri kadar adam ayırdıktan sonra eğer görüşmeler iyi giderse anlaşmayı imzalıyorsunuz. Ama işiniz burada bitmiyor. Anlaşma imzalandıktan sonra görüşmeleri sürdürüp şartları daha iyiye çevirebilirsiniz.

Bu noktada unutmamanız gereken şey sponsorların size olan desteğinin (support) ne kadar yüksek olursa anlaşma imzalamaya o kadar meyilli olacaklarıdır. Desteklerini arttırmalarının en iyi yolu da Hospitality seçeneği ile onları yarışlara VIP olarak davet etmektir. Bu sayede hem gözlerini boyayabilir hem de kasalarına giden yolu kısaltabilirsiniz.

Para kazanmanın son yolu da takımınızın adına lisanslı araç gereçleri piyasaya sürmektir. Fakat bunun için sponsorlarla uğraşması gereken commercial'lardan bir kısmını bunlarla uğraşmakla görevlendirmeniz gerekiyor. Üstelik pek de hızlı ilerlemeyen bu sürecin getirisi de çok hızlı değil. Bu yüzden en mantıklısı sponsorlarla görüşmelerinizi tamamladıktan sonra adamlarınızı bu göreve çekmek olacaktır.

Oyunda pilotlarla ilgili ufak tefek bazı sorunlar da göze çarpıyor. Örneğin ben ilk oynadığımda Ferrari takımının başına geçmiştim ve doğal olarak başlangıçta pilotlarım Michael Schumacher ve Eddie Irvine'dı. Bir iki sezon sonra mali sorunlar nedeniyle Irvine'ı başka bir takıma bıraktım ve yerine yeni bir pilot aldım. Bu yeni pilot her Formula 1 menejerinin favorilerinden olan para ödeyerek pilot olanlardan biriydi (aslında Ferrari için biraz utanç kaynağı oldu sanırım ama iflas etmekten daha iyidir). Bu yeni pilotun yetenekleri, Irvine'ınkilerden kat kat düşüktü. İlk iki yılında Schumacher'in ardından ikinci oldu. Üçüncü yılında ise ben dahil herkesi şaşırtarak Schumacher'in önünde dünya şampiyonluğunu kazandı. İlk iki yılı boyunca yetenekleri biraz gelişmişte olsa tabii ki Schumacher'den daha iyi olamamıştı ama böyle yetenekleri sınırlı bir pilotun kullandığı araba Ferrari bile olsa dünya şampiyonu olabilmesi bence oyunun ciddi sorunlarından biri.

Bazı ufak tefek eksikler nedeniyle Grand Prix World bir klasik olmayı kıl payı kaçırmış

Formula 1'i takip edenlerinde yakından bildiği gibi yarışlarda en önemli şey kullanılan araba olsa da ikincisi kesinlikle pilotun yeteneğidir. Eğer bir pilot yeterince yetenekli değilse, hangi arabayı kullanırsa kullansın bırakın dünya şampiyonu olmayı, yarış bitirmesi bile oldukça zordur (ki 1999 sezonunda Mika Salo bunu hepimize kanıtlamıştı).

Dolayısıyla oyunda pilotların özellikleri çok fazla ön plana alınmamış olduğundan bence takımınıza ucuz ya da üste para teklif eden bir pilot almanız maddi işlemleriniz açısından faydalı olacağı gibi, yarıştaki başarınız açısından da çok büyük bir sorun yaratmayacaktır.

Oyunda dikkat etmeniz gereken diğer bir nokta da kullandığınız arabaların hasar durumları olacak. Her test, sıralama turu ve yarıştan sonra kullandığınız arabalar bir miktar eskiyecek. Eğer yarışta bir terslik yüzünden dışarda kalırsa,hasar bile alabilir. Unutmayın ki %100 wear'i (kullanılmışlığı) olan bir arabayı kullanamazsınız. Ayrıca damage'ı yüksek bir arabayı da yarışlarda kullanmanız da sorun yaratacaktır. Bunun için maintaince ve repair ekranlarında gerekli yedek parçalarınızı kullarak onları tamir etmelisiniz.

Test'lerle ilgili ufak bir hatırlatma da eğer test yapacak olan pilotunuzun morali bazı nedenlerden dolayı düşükse test yapmayı reddedecek olmasıdır. Bu durumlarda test sürüşlerinde o pilotun size sağlayacağı faydalardan mahrum kalırsınız. Yapabileceğiniz tek şey pilotunuzun moralini düşüren nedenleri bulup onları ortadan kaldırmaktır.

Sonuç olarak *Grand Prix World,* Formula 1 meraklılarını ve menejerlik oyunları sevenlerin çok başarılı bir şekilde aynı yerde buluşturmayı başarıyor. Oynanabilirliği, çok ayrıntılı seçenekleri ve gerçek Formula 1 pilot, takım (hatta gerçek sponsorların çoğu) seçenekleri ile başarısını pekiştiriyor. Eğer bu türle ve menejerlikle ilgileniyorsanız, gerçekten çok başarılı olmayı kıl payı kaçırmış bu oyun sizi oldukça memnun edecektir.



Başlangıçta büyük takımlardan birini seçmeniz oldukça faydalı olacaktır.


Güzel görünüyor ama yarışlarda kazanması için nasıl göründüğü o kadar da önemli değil.



Her ne kadar oyunda büyük bir önem taşımasa da, pilotlarınızın özelliklerini bilmeniz yarışlarda daha başarılı olmanızı sağlayacaktır.

PC GAMER SON KARAR

%75

ARTILAR: Ayrıntılı menejerlik; kullanışlı arayüz.
EKSİLER: Pilotların yetenekleri kullanışsız; yarışta arazamanlar tutulmuyor.
SONUÇ: Her Formula 1 ve menejerlik hayranının arşivinde bulunması gereken bir oyun.

Total Soccer 2000

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Iridon Interactive **YAYINCI:** LiveMedia, *www.livemedia.co.uk* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 50 MB hard disk alanı, 16-bit ses kartı
ÖNERİLEN: Pentium 200, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı bilgisayarda 2 kişi, Maksimum Oyuncu: 2

Bir Kick Off 2 hortlağı istermisiniz? İşte tam karşınızda duruyor.

Oyun severlerin pek çoğunun anılarında kalmış favori oyunlarına büyük bir bağlılıkları vardır. Eskinin muhteşem oyunları eskiyip çöp sepetine gitseler de arkalarında o günleri yad edip hayıflanan büyük bir hayran kitlesi bırakırlar. Eskinin bu muhteşem oyunlarından birinin ana konusunu, unutulmaz karakterlerini ya da onu benzersiz yapan diğer şeyleri alıp günümüz teknolojisinin olanaklarıyla kaynaştırırsanız bu büyük ihtimalle muhteşem bir oyun oluşturur (*System Shock 2, Battlezone 2* vs. gibi). Ama eskinin popüler bir oyununun sadık kitlesini ele geçirmek adına (ya da düpedüz yaratıcılık noksanlığından) o oyunun artık ömrünü çoktan doldurmuş motorunu yada oynanış şeklini hortlatırsanız sonunuz sadece ve sadece hüsran olabilir. Bu konulardan neden mi bahsediyorum çünkü *Total Soccer 2000* tam bir *Kick Off 2* yada *Sensible Soccer* hortlağı.

Piyasada eski oyunların pek çok yeni versiyonu bulunuyor. Akla ilk gelenler *Sinisthar Unleashed* ve *Space Invaders*. Bu iki oyunda grafik bakımından göze çok hoş görünse de tarihi geçmiş oynanış tarzları yüzünden umulan başarıyı yakalayamadılar. *Total Soccer 2000*'de yine aynı yöntem uygulanıyor ama bir farkla bu sefer grafikleri ve ara yüzü bile elden geçirmeye çalışmadan aynen kopyalamışlar. *Total Soccer 2000* adındaki 2000 ibaresine karşın her yönüyle doksanların ilk çeyreğine ait bir oyun.



Bir yuvarlağın arkasından koşuşturan bir sürü minik insan.

Oyunun grafikleri her ne kadar 1200x1600 çözünürlüğe dek çıkabiliyorsa da tam anlamıyla tarih öncesinden kalma. Sahanın üstten gösterildiği ve zoom yapabildiğiniz ama görüş açısını sadece tekrar görüntülerinde değiştirebildiğiniz bu oyun sözde 3D. Oyuncular adeta futbolcu değil birer robot. Hareketlerine bir gerçekçilik katılmaya uğraşılmadığı bes belli. Futbolcular zoom seviyesini arttırarak oynadığında kırtasiyelerde satılan şu tahta adamlara benziyorlar. Top olarak kabul etmemiz gereken şey ise ortalarda bir o yana bir bu yana gidip duran beyaz bir noktadan ibaret. Oyunun tek vasata yakın grafik öğesi çimlerin dokuları; bir şaheser değil elbette ama oyunun genel kalitesine baktığınızda bir lüks kabul edilebileceği de bir gerçek. Stadyuma gelince: zaten tek bir stadyum var ve tribünleri ezilmiş moloz yığını vari bir şeyler doldurmuş, bunları seyirciler olarak kabul etmemiz gerekiyor. *Fifa 2000*'in seyircilerini beğenmeyen "bu adamlar hangi takımın taraftarı", "bu seyirci niye karşı takım gol atınca coşuyor?" "Seyirciler zıplamaktan başka bir şey yapamıyor mu?" gibi abes sorulara saplanan bizlere bu iyi bir ders oldu doğrusu.



Bu kadar geniş açıdan bakabilmek ne olup bittiğine dair daha iyi fikir sahibi olmanızı sağlıyor.

Ara yüz ise tam anlamıyla müzelik! Mouse'un kullanılmadığı arayüzler fonksiyonel olsa da kesinlikle şık değiller. Özellikle takımların seçildiği ekran bilgisayar programcılığı bölümlerinde ders olarak verilse yeridir, zira böyle bir ara yüzü ben en son Amiga oyunlarında görmüştüm.

Oyundaki sesler genel görünümün ötesinde değil. Maç esnasında elbette bir spiker yok, seyircilerin sesleri topun kaleye yöneldiği her hangi bir anda yükselen homurtular ve gurultular şeklinde. Maç dışında ise kıytırık bir tekno parça kafanızı durmamacasına ütülüyor.

Hepsi bu kadar sanıyorsanız yanıldınız en kötüsü oyunun en önemli yerinde pusuda. Oyunun oynanışı tamı tamına *Kick Off 2*'nin aynısı. Top sürmek dışında yapabileceğiniz iki şey var pas vermek yada şut çekmek. Aman hakkını yemeyelim pas yada şut çektiğinizde Joystick'i geri çeker yada geri tuşuna basarsanız top havalanıyor (Eski tüfekler için ne kadar tanıdık hareketler bunlar. Öyle değil mi?). Rakipteki topu almak için ya futbolcunu tam dibine girmelisiniz yada ayağına kaymalısınız. *FIFA* ya da diğer yeni nesil oyunlardaki gibi ayağa hamle falan yok. Rakip takımın oyuncuları da pire gibi bir o yanda bir bu yanda olduklarından topu almak için tek şansınız kaymak, bu da zırt pırt faul ve penaltı olması demek. Topa kayıp rakibi tutturabildiyseniz -ki buda hiç kolay bir şey değil- topu aldınız sanmayın çoğu kez top bir başka rakibe gide-

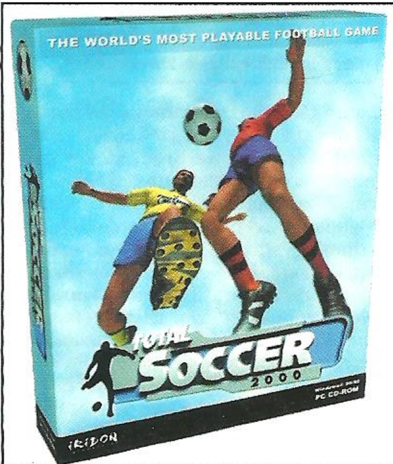


Takımınızın ligdeki durumunu korumak için çok çalışmanız gerek.

cektir. Unutmadan adam seçmeden bahsedeyim: adam seçme falan yok topa en yakın olan adamınızı bilgisayar sizin için seçiyor. Yıllar önce oyun tarihinden silinen bu özelliğin dönüşü muhteşem oluyor ve sizi oyun boyunca deli ediyor. Nasıl mı? Rakip takım atakta ve tam göbeğinizi delip ilerliyor diyelim sağ taraftaki adamınız seçildi ve rakip futbolcuya yöneldiniz rakibiniz diğer yana yöneliyor ve bu sefer soldaki adamınız seçiliyor, hamle yapıyorsunuz aynı şey tekrarlanıp diğer adamınız seçiliyor. Tüm bunlar bir anda oluveriyor ve size de göbekten güle oynaya geçip giden adamın ardından seğirtip atılan golü yakından izlemek kalıyor. Hadi topu çelip önünüze düşürdünüz diyelim tam topun üstüne gitmezseniz adamınız topu kontrol edemiyor, çok kereler siz topu almak için etrafında daireler çizerken adam gelip topu kapıyor. Kısacası bu oyunu bilgisayara karşı oynamak için sadece çelik gibi sinirler değil aynı zamanda analitik düzleme modifiye olmuş beyin ve parmaklara ihtiyacınız var.

Belki münasebetsizlik olacak ama *Total Soccer*'ı birazda futbol oyunu standartlarına göre şöyle bir tartalım. Sizinde tahmin edebileceğiniz gibi gedik çok. Gariplikleri sıralayayım: Taç attığınızda, faul kullandığınızda yada santra yaptığınızda atışı yapan futbolcu diğer bir oyuncu topa deymese bile kendi attığı topunu alabiliyor, oyunda hiçbir şekilde ofsayta düşmedim, bilgisayarın penaltı kaçırma yüzdesi inanılmaz. Oynadığım 30 maçta olan 24 penaltının sadece 13'ü gol oldu ki bu Türkiye standartları için bile düşük bir rakam, oyunumuzun mahalle arsında "Giren gol Penaltı olmaz olum" diye dile getirilen en temel kuraldan haberi yok gol attığınızda ya da

Bilgisayar topa en yakın olan adamı otomatik olarak seçiyor ve bu nostaljik özellik sizi deli ediyor.



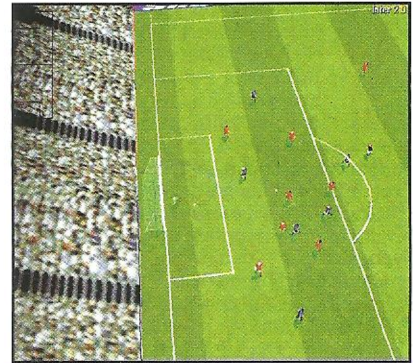
Bu oyunun İngiltere'de 17 sterline satıldığını düşündükçe, ağlayasım geliyor.

yediğinizde aynı zamanda penaltı olmuşsa gol geçersiz sayılıyor ve penaltı kullanılıyor. Daha uğraşırsam bir şeyler daha bulurum mutlaka ama sanırım yeterince anlatabildim.

Taktik ve saha dizilişi de oyunun güdük kaldığı bir konu. Oyun esnasında herhangi taktik bir değişiklik yapmak mümkün değil tüm taktiğinizi maça başlamadan önce ayarlamalısınız yüklü taktiklerden (4-4-2, 3-5-2 vs) başka bir taktik üretmek isterseniz *Total Soccer*'dan çıkıp Tactics Editör'e girmelisiniz. Yine aynı yerdeki Team Editör'le takımların formalarını ve oyuncuların güçlerini ayarlayabiliyorsunuz. Bunun yanında oyun esnasında oyuncu değişikliği yapamıyorsunuz, eğer bir oyuncu sakatlanırsa –ki bu gayet sık oluyor sahayı terk ediyor ve yerini arkadaşına bırakıyor. Bu kadar pratik bir oyun *Total Soccer.*

Total Soccer 2000'de ülke takımları yok sadece çeşitli liglerden takımlarla oynayabiliyorsunuz. Herhangi bir multiplayer desteği yok tek yapabildiğiniz (tıpki Amigalı günlerde olduğu gibi) aynı bilgisayarın başında iki kişi oynamak, ama işin gerçeği oyunun puan toplayabildiği tek yanı da bu, dergide arkadaşlarla karşılıklı maç yaptığımda gerçekten bir süre gülüp eğlendik, ama bunu fazla abartmanın da alemi yok *Total Soccer* bu yönüyle bile hepi topu 5-10 kere oynanılıp kenara atılması ve sonsuza dek unutulması gereken bir oyun.

Bu oyuna gerçekten haddinden fazla şans verdim, sinirden klavyeyi yumruklayıp, joy pad'imi fırlattıktan hemen sonra defalarca ona kadar saydım ve işlerin sadece bu maç için kötü gittiğini oyuna alışırsam zevkli gelmeye başlayacağını telkin ettim defalarca, ama ne fayda! Bu oyun beni sinir sahibi etmekten başka bir meziyet göstermedi! *Total Soccer* yurt dışında 17 Sterlin gibi bir paraya satılıyor ama bana kalırsa bu oyuna verilecek 1.5 milyon liraya bile yazık.



Kamera açıları sadece tekrarda değişiyor. Buna üzülmeye değmez

Oyun sinir bozucu olduğu tartışılmaz bir gerçek ama daha sinir bozucu ve korkuncu bu oyunun kimi web sayfalarında %90'lara ulaşan puanlar alması en komiği ise multiplay özelliğine %75'ler veriliyor olması. Okuduğum incelemelerin yazarlarının hepsi oyunu çok beğenmiş ve *Fifa2000* vs gibi cilalı ama pek de zevkli olmayan (!) oyunların yanında *Total Soccer 2000*'in zevkli oynanışıyla nostaljik bir tat verdiği yolunda görüş bildirmişler. Peki beyler o halde hepiniz *Baldur's Gate*'lerin, *PlaneScape: Torment*'ların başından kalkın ve birlikte *Wonder Boy* oynayalım. Biz de nostaljik oyunlardan keyif alabiliriz ama nostalji adına yapılan her şey bu kadar berbat mı olmalı!

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%35

ARTILAR: 9 yıl öce çıksaydı harika bir oyun olurdu.

EKSİLER: Kesinlikle tedavülden kalkmış oynanış şekli, berbat grafikler, kötü ses efektleri ve daha neler neler.

SONUÇ: Vereceğiniz 1-1.5 milyona değmeyecek ender oyunlardan biri

Dracula Resurrection

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** France Telecom Multimedia/Canal+ Multimedia **YAYINCI:** Microids **GEREKENLER:** Windows 95/98, Pentium 166, 32MB RAM, 4MB ekran kartı, SoundBlaster uyumlu 16-bit ses kartı, 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Fransızlar bu işi gayet iyi biliyor ama bu kavram en az Drakula'nın kendisi kadar yaşlandı. Artık taze kana ihtiyaç var!

Vampirler oldum olası ilgimi çekmiştir. Ölümsüz olmalarına, şeytani cazibelerine ve güneş gözlüklerine garip bir şekilde özenmişimdir hep. Gecenin efendisi sislerin içinden çıkarak dişi kurbanına rededemeyeceği bir teklifte bulunur ve sonra acımasız bir ısırıkla sonsuza kadar ona sahip olur. Bu kan emiciler karanlığın estetiğini ortaya çıkarır adeta. Vampir teması üzerine belki birçok film çekildi ama bence hiçbiri *Bram Stoker's Dracula* kadar başarılı olamadı. Romanın orijinalinden uyarlanmasının yanı sıra yönetmenin Francis Ford Coppola ve başrolünde Gary Oldman olması filmin başarısındaki en büyük etkenler olsa gerek (filmden sonra oval kızıl güneş gözlükleri benim için tam bir fetişe dönüşmüştü).

Aslında *Dracula Resurrection*'ın filmin devamı niteliğinde olduğunu söyleyebiliriz. Giriş demosunda kahramanımız Jonathan Parker'ı, şeytani düşmanı Kont Drakula'yı pusuya düşürürken izleriz. Güneş ışınlarının da yardımıyla kahramanımız, nişanlısı Mina'yı ebedi karanlıktan kurtarır. Aradan yedi yıl geçer ve artık karısı olan Mina dayanılmaz bir istek sonucunda (nasıl oluyorsa?) tekrar Drakula'nın kölesi olmak için Transilvanya'nın yolunu tutar; tabii siz de arkasından. Sevdiğiniz kadını şeytani güçlerden kurtarmak için yaptığınız uzun tren yolculuğundan sonra kendinizi bir hanın önünde buluverirsiniz. Galiba iş yine başa düşmüştür... böyle güzel bir demonun saçma sapan bir giriş için kullanılması çok yazık.



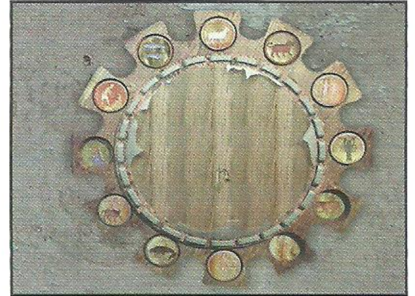
Karakterlerle konuşmaya başlamadan önce bu sabit planla karşılaşacaksınız.



Micha adındaki bu bar sineğinden öğrenecek çok şeyiniz var...

İşin içinde vampirler olmasına rağmen bu öyle kan revan içinde kaldığınız, bolca aksiyon içeren korku adventure'lardan değil. Hatta oyun boyunca bir vampirin kalbinin tam ortasına kazık sokmak veya kafasını kesmek gibi aktivitelerde bulunmuyorsunuz. Soğukkanlı bir şekilde bulmacalarınızı çözüyor ve Transilvanya sakinleriyle muhabbet ediyorsunuz. Oyunu birinci şahıs perspektifinden oynuyorsunuz. Arayüzün kullanımı gayet kolay. İmleç, çeşitli aksiyonlara göre değişiklik gösteriyor. Örneğin bir objenin üzerine getirdiğinizde bir büyüteç ikonuna dönüşüyorsa anlayın ki o objeyi inceleme imkanınız var (bence yeterince açık bir arayüz). Bir karakterle konuşmak istediğinizde görüntü sabitleniyor ve hakkında soru sormak istediğiniz olayların küçük grafiksel ikonları ekranın solunda beliriyor. Bulmaca ekranlarında da sabit planlar kullanılmış. Bulmacalar çözmek için genellikle doğru objeyi kullanmanız yeterli oluyor (elinizdekinin doğru obje olduğunu etrafındaki yeşil daireden anlayabilirsiniz).

Oyunun iki bölümden oluştuğunu söyleyebiliriz (hatta her cd bir bölüme ayrılmış). İlk bölümde Kont'un şatosuna ulaşmak için uğraşıyor, ikinci bölümde ise sevgili Mina'nızı şatoda bulup ısırılmadan tabanları yağlamaya bakıyorsunuz (bir tür saraydan kız kaçırma olayı). Her ne kadar hikaye Bram Stoker'ın bıraktığı yerden başlasa da devamını getirmek konusunda oldukça zayıf kalmış. Drakula'nın tekrar nasıl canlandığı, Jonathan'ın yalnız başına etrafta nasıl rahatça gezebildiği ve uzak doğu kökenli ejderha mitinin nasıl Doğu Avrupa'ya gelebildiği gibi sorular ister istemez insanın kafasını karıştırıyor. *Dracula Resurrection*, romana bir devam niteliği taşımaktan çok bir aperatif tadında.



Oyun boyunca karşılaşacağınız en zorlu bulmacalardan biri; tabii bu şöhretini sadece bir dakikalığına koruyabiliyor.

Zaten senaryoya pek özenilmediğini oyunun kısalığından da anlayabilirsiniz; açıkça söylemek gerekirse oyunu bitirmek yarım günümü aldı. Birazcık gözlem yeteneği ve sağ duyu sahibi herkes bu oyunu aynı sürede tamamlayabilir;

çünkü bulmacalar bir adventure oyunundan beklenmeyecek derecede kolay (yalnız mekanizmalarına diyecek bir lafım yok). Elinizde doğru obje varsa o bulmacayı çözmek için geriye sadece 'tıklamak' kalıyor. Birkaç sefer piksel avına çıkacaksınız ama oyunun genelini düşünürsek bu tip durumlar devede kulak kalıyor. Envanterinizdeki bütün objeler görevlerini yerine getirdikten sonra büyülü bir şekilde kayboluyor. Tabii şu 'ejder bileziği' hariç; onu oyun boyunca birçok yerde kullanacak ve oyundan sonra da turşusunu kuracaksınız. Ayrıca gezebileceğiniz ekran sayısı oldukça az; kaybolma ihtimaliniz neredeyse yok gibi bir şey.

Oyunun yaratıcıları Jacques Simian ve François Villiard, bilinenle ödünüzü koparmak yerine bilinmeyeni merak etmeniz için uğraşmış. Gizli geçitlerde ve yeraltı mezarlıklarında ilerlerken kendinizi yalnız hissediyor ve bir sonraki ekranda bir vampirin üzerinize çullanacağı düşüncesiyle paranoyak oluyorsunuz. Ama ne yazık ki bu oyunda sizi yerinizden hoplatacak sürprizlere yer verilmemiş. Aslında bu güzel atmosfer birkaç çığlıkla pekiştirilseydi, hiç fena olmazdı. Oyundaki mekanların yanı sıra kasaba halkının ifadeleri de karanlık güçlerin hafife alınmaması gerektiğini gayet iyi bir şekilde vurguluyor. Handaki ayyaş Micha'dan şatodaki lanetli büyücü Dorko'ya kadar bütün karakterler rollerini iyi çalışmış.

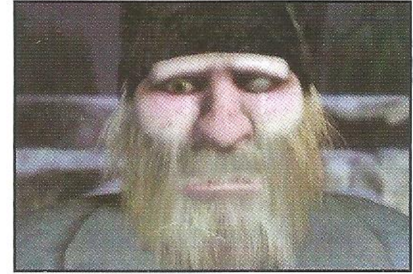
Tabii karakterler, yüz ifadelerinin ve vücut dillerinin bu kadar vurucu olmasını animasyon ekibinin sıkı çalışmasına borçlu. Grafikler gerçekten olağanüstü. Bu kadar detaylı ve çarpıcı ifadeleri ilk defa *Dracula Resurrection*'da gördüm desem çok da abartmamış olurum herhalde. Kırışıklıklardan tutun göz altı balonlarına kadar her türlü ayrıntı düşünülmüş. Sanal tüy ve kıl gibi zorlu efektler başarıyla kotarılmış. Karakterlerin vurguları gerçekçi olmasının yanı sıra oldukça etkileyici de.


Oyunda grinin tonları çok başarılı bir şekilde kullanılmış.

"Gizli geçitlerde ve yeraltı mezarlıklarında ilerlerken kendinizi yalnız hissediyor ve bir sonraki ekranda bir vampirin üzerinize çullanacağı düşüncesiyle paranoyaklaşıyorsunuz"

Sesler ve seslendirme için de vasatın üzerinde denilebilir. Rüzgar ve kapı gıcırtısı gibi alışık olduğumuz efektler şaşırtıcı bir performans sergilemiyor ama işini yapmayı da ihmal etmiyor. Özellikle döşemelerin çıkardığı sesler ve han sahibi Barina'nın öksürükleri sanki sol hoparlörünüzden değil de salondan geliyormuş etkisi uyandırıyor. Seslendirme için uygun sanatçılar seçilmiş ama bence uygun bir şekilde sanal ortama aktarılamamış. Genel seslendirme bana biraz boğuk geldi; diyalogları kavrayabilmeniz için birazcık kulak kabartmanız gerekiyor.

Oyunun demoları tek kelimeyle mükemmel (bu konuda ileri geri konuşan karşısında beni bulur!). Ara demolardan başka hemen hemen Jonathan'ın her objeyle interaktif bir ilişki kurmasından sonra etkileyici bir sahneyle karşılaşıyoruz. Oyun boyunca demoları atlamak için elinizin space tuşuna gitmeyeceğini garanti edebilirim. Oyunun doyurucu sinematik havasına diyecek bir şeyim yok ama kurgu biraz daha detaylı ve nitelikli olabilirdi. Yalnız oyunda öyle bir yer var ki beni gerçekten dumur etti; Leonardo da Vinci'nin hikayeye iştirak ettiği bölümden bahsediyorum. Senarist bir şekilde adamcağızı oyuna dahil edip olayı bağlıyor. Nasıl olduğunu söylersem bu dumurdan sizi mahrum bırakmış olurum. Oynayın ve görün.


Ak sakallı olduğuna bakmayın, köprüden geçmeye kalkıştığınız anda boğazınızı kesebilir.

Dracula Resurrection bir başyapıt değil ve Amerika'yı baştan keşfetmeye de niyeti yok; ama sağlam bir atmosfer eşliğinde çizgisel bir senaryo izleyen zarif bir adventure olduğu tartışılmaz. Ustasından acemisine herkesin birtakım tatlar bulabileceği bir oyun. Öyleyse daha fazla laf kalabalığı yapmadan bir kez daha şu cehennem zebanisine dersini verelim (tabii tam tersi de olabilir)...


İşte ejder bileziği denilen zamazingo. Sakın bir yerde unutmayın; oyundaki birçok kapıyı onunla açacaksınız.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%70

ARTILAR: Olağanüstü karakter animasyonları; sağlam demolar; Drakula kavramı.

EKSİLER: Kolay bulmacalar; zayıf senaryo; çok kısa.

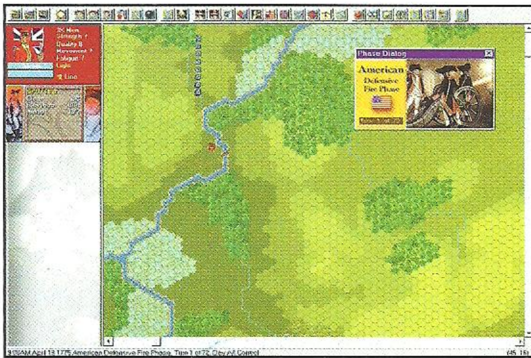
SONUÇ: Bir akşam sinemaya gitmek yerine evde kalıp kurcalanabilinir.

Campaign 1776: The American Revolution

TÜRÜ: Savaş Oyunu **ÜRETİCİ:** Talonsoft **YAYINCI:** HPS Simulations **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 2X CD-ROM sürücü, 200MB hard disk alanı, Windows 9x, 16-bit ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 4X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hot-Seat, Internet (IPX, TCP/IP), LAN, Seri Bağlantı, E-Mail, Modem

Kutu oyunları PC'ye geçişini sürdürüyor. Çok gariptir ki Amerikan İhtilali hakkında çok fazla bilgi sahibi olmasam bile bu dönem üstüne yapılan savaş oyunları ilgimi çekiyor. Öncelikle *Campaign 1776*'da kullanılan savaş meydanı motorunun kendi türü için devrimsel nitelikler taşıdığını söyleyebiliriz.

Oyunumuz altıgenlere parçalanmış ölçekli haritalar üzerinde oynanan, sıraya dayalı bir savaş oyunu. Her tur beş dakikalık zaman dilimlerini temsil ediyor ve her altıgen 20-100 piyade barındırma kapasitesine sahip. Oyunda o dönemle ilgili birçok senaryo bulabilirsiniz ama maalesef tarihsel ayrıntı peşinde olanlar birazcık düş kırıklığına uğrayacak. Arayüz, türevlerine göre oldukça gelişmiş ama bir o kadar da karmaşık; oyunu tam anlamıyla çözebilmek için yardım metinlerinin çıktısını almak zorunda kalıyorsunuz. Oyunun bana göre en iyi yanı içerdiği senaryo ve campaign editörleri. Senaryolar üzerinde değişiklik yapabilir veya kendi senaryolarınızı yazabilirsiniz ve daha sonra campaign editörü ile oluşturduğunuz senaryoları hem oyuncu hem de bilgisayar için geçerli olan karar noktalarına bağlayabilirsiniz.



Oyundaki haritalar gerçeğine uygun ölçekli altıgenlerden oluşuyor.

Karar noktaları oyuncuların genel bir strateji belirledikleri duraklar. Sizin ve rakibinizin kararları karşılaştırıldıktan sonra çıkan sorunlar savaş meydanında çözülüyor. Her savaşın sonucu senaryonun akışını etkiliyor. Ordularınız üzerinde geniş bir hakimiyetiniz var; birliklerinizi tek bir piyadeye kadar kontrol edebiliyorsunuz.

Oyunu 2D ve 3D ekranlarda oynamak mümkün; yalnız 3D bir bakış açısı olayın bütününe hakim olmanızı zorlaştırabilir. Ekranda kayarken birtakım altıgenleri atlayabilir ve kafanızdaki taktikleri uygularken karmaşık durumlarla karşı karşıya kalabilirsiniz. 2D bakış açısını tercih ederseniz daha geniş bir alanı göz altında tutarak birliklerinizi daha rahat bir biçimde gerekli formasyona sokabilirsiniz; ayrıca savaş sahnelerinin minyatür havasındaki atmosferinden de mahrum kalmamış olursunuz.

Oyun birçok multi-player seçeneği sunarak oyuncuyu yapay zekalı rakipler yerine başka oyuncularla buluşturmayı amaç edinmiş. Açıkça söylemek gerekirse *Campaign 1776* bu dönemin ve bu tarzın meraklısına hitap ediyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %55

Horse & Musket: Great Battles of the Eighteenth Century

TÜRÜ: Savaş Oyunu **ÜRETİCİ:** Boku Strategy Games **YAYINCI:** Shrapnel Games **GEREKENLER:** 486-66, 16MB RAM, Windows 95/98, 4MB hard disk alanı, 16-bit ses kartı, 2X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 10MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hot-Seat, Internet (IPX, TCP/IP), Modem

Herhalde *Horse & Musket* en çok savaş figürleri fanatiklerinin hoşuna gidecek. Dragoon'un devamı niteliğinde olan oyun birkaç değişiklik yaparak aynı motoru kullanmayı sürdürüyor.

Sıraya dayalı bir savaş oyunu olan *Horse & Musket,* 18. yüzyıl Amerika'sı ve Avrupa'sında geçen birçok meydan muharebesini içeriyor. Oyun sırasında ister istemez bir deja vu yaşayarak TalonSoft'un Battleground serisini hatırlıyorsunuz. Oyunun arayüzü gereksiz aşamalara boğulmuş; sanki PC'nin matematiksel işlemcisi hiç kullanılmamış gibi. Tabii kutu oyunlarına alışık olanları, bu yoğun bir detay silsilesi bunaltmayacaktır.



Grafiklere pek fazla özen gösterilmediğini anlamak için dahi olmaya gerek yok.

Yeni başlayanlar oyuna alışmak için oldukça zorlanacak ve yardım menüsünü bir hayli kurcalayacak; zaten oyunun zevkini çıkarmak istiyorsanız birtakım püf noktalarını öğrenmek zorundasınız. Oyunun tamamı Prusya, Rusya, İngiltere, Fransa, İsveç, Avusturya, Saksonya ve Amerika milletlerini ilgilendiren 20 senaryodan oluşuyor. Ayrıca senaryo editörü aracılığıyla kendi destanlarınızı yazabilir veya varolanlar üzerinde değişiklikler yapabilirsiniz.

Oyunun multi-player modunda e-posta yoluyla oynama seçeneğinin yer almaması bana göre *Horse & Musket* için büyük bir eksik. Bu tarz oyunlar adım adım ilerlediğinden başında beş saat beklemek yerine hamlelerinizi gün aşırı e-posta ile yollamak oyunun gidişatı bakımından çok daha sağlıklı (tabii sizin açınızdan da). Satranç mantığıyla hareket ederseniz hem oyunun başında bitmek bilmeyen saatler geçirerek sabrınızı tüketmezsiniz hem de çok daha etkili hamleler yapabilirsiniz. Umarım Shrapnel Games, oyunun sitesine bu opsiyonu eklemeyi ihmal etmez.

Oyun gerçekten dönemin meydan savaşları hakkında özgün detaylara sahip. Haritalar gerçeğine uygun ölçekli altıgenlere bölünmüş durumda. Orduların formasyonları bile tarihte yazılanlara göre oluşturulmuş. *Horse & Musket* bir anlamda o dönemin aynası aslında. 24-bit savaş meydanları, otantik üniformalar ve temsili savaş bayraklarıyla dolup taşıyor. Ordularınızın başına geçmek için daha ne bekliyorsunuz?

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %45

DONANIM

NİSAN 2000

Valve'ın Kablo Hayali

Cisco Systems ve Valve, Internet üzerinde hızlı ve güvenli oyun oynanabilmesi için güçlerini birleştirdi. Ama PowerPlay adı verilen bu uygulama tam olarak çalışabilecek mi? Bu konunun ayrıntıları içeride…

3D Dünyasının Yeni Yıldızı

Diamond Viper II, nihayet oyuncuların beğenisine sunuldu. Bakalım iddia edildiği kadar başarılı mı?

Modem Savaşları!

Diamond ve Hayes'den iki müthiş modem incelemesi sizleri bekliyor.

Sesinizi Yükseltin!

Yamaha'nın uygun fiyatlı yeni hoparlör setine hayran kalacaksınız.

İÇİNDEKİLER

Farklı Bir Viper'a Hazır mısınız?

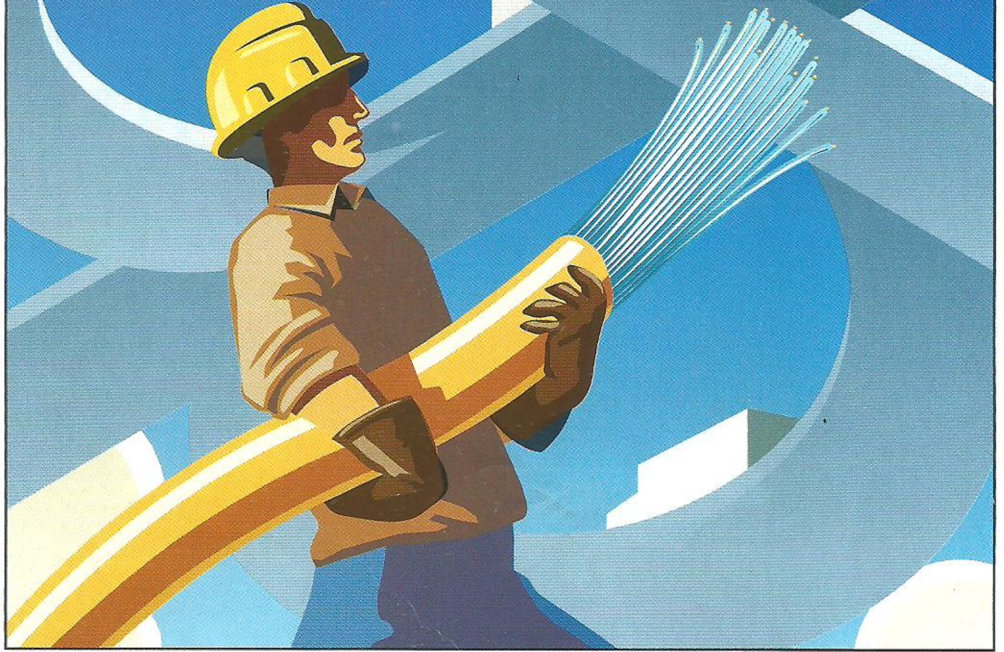
3D kart dünyasındaki GeForce fırtınası tam gaz devam ederken, S3'ün Savage 2000 işlemcisini taşıyan Diamond Viper II nihayet raflardaki yerini aldı. Bildiğiniz gibi bundan birkaç ay önce multimedya devi Diamond ve bir zamanların ekran kartı kralı S3 birleşmiş ve artık birlikte üretecekleri ürünlerle kullanıcıların karşısına çıkacaklarını açıklamışlardı. Bu birleşme sonrasında en çok merak edilen konu ise, hiç kuşkusuz Diamond'ın artık bir klasik olan Viper ekran kartlarının akıbetinin ne olacağıydı. Çünkü bu ekran kartlarında artık nVidia'nın işlemcileri kullanılamayacaktı. Neyse ki bu merakımız fazla uzun sürmedi ve yeni Viper'ların üzerinde S3'ün iddialı grafik işlemcisi Savage 2000'e yer verileceği açıklandı. Ve nihayet Viper II adı verilen Diamond'ın yeni ekran kartı bu ay ofisimizi şereflendirdi. Teknik editörlerimiz de hiç vakit kaybetmeden bu kartı sizler için en ince ayrıntısına kadar inceledi. Bakalım sizler de Viper II'yi bizim kadar beğenecek misiniz?

Tabii ki Viper II geldi diye GeForce'ları bir kenara itmedik. Bu ay yine sayfalarımız arasında üç yeni GeForca kart yer alıyor. Bunlar arasında en çok ilginizi çekeceğine inandığımız kart ise, Guillemot'un Hercules 3D Prophet DDR~DVI'ı. 3D konusuyla ilgilenenler, Hercules isminin ne kadar önemli bir isim olduğunu mutlaka bilirler. Hercules, her zaman için en başarılı ekran kartlarını üreten firmalardan birisi olmuştur. Ancak yanlış stratejiler yüzünden bir türlü istediği başarıya ulaşamayan firma, bu kez Guillemot'un da desteğini alarak bir kez daha şansını deniyor. Üstelik bu kez daha önce hiç olmadığı kadar iddialı ve bu iddiasını yeni kartıyla da ispatlamayı başarıyor.

Valve ve Cisco Systems'in Internet üzerinden sorunsuzca oyun oynanmasını sağlamak için yaptıkları planlar ve oyun konsolu piyasasındaki son gelişmeler, yine ilerleyen sayfalarda sizleri bekliyor. Hiç vakit kaybetmeden sayfayı çevirin ve Donanım'ın büyülü dünyasına ilk adımınızı atın.

PC GAMER TÜRKİYE

Valve'ın Kablo Hayali



Valve Software ve Cisco Systems, Internet'i gerçek bir oyun arenasına çevirebilmek için kolları sıvadılar. Valve'ın kurucularından birisi olan Gabe Newell'ın bu konudaki görüşleri mutlaka ilginizi çekecek.

İNCELEMELER

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri



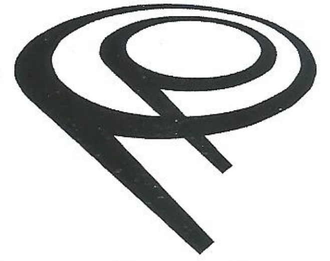
Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR

Donanım konusunda merak ettiğiniz herşey, işin içinden çıkamadığınız problemler ve bizlerden isitediğiniz tavsiyeler. Hepsi teknik sorular ve cevaplar bölümünde. Bize her konuda yazabileceğinizi biliyorsunuz.



PowerPlay:



Intertet'te oyun oynamak artık daha kolay olacak

Valve Software, Cisco Systems ile ortaklaşa geliştirdiği yeni bir teknolojinin müjdesini veriyor.

Şubat 2000 sayımızda da belirttiğimiz gibi, Valve Software, Internet üzerinde oyun hızı ve kalitesini arttırmak amaçlı üretilecek yeni standartlar ve protokoller için Cisco Systems ile bir ortaklık kurdu. Aslında böyle bir olay ilk bakışta biraz hayal ürünüymüş gibi gelse de, Cisco Systems'in yapmış olduğu makineler sayesinde bugünkü Internet trafiğinin yürütüldüğü hatırlanınca bu ortaklığın çok ilginç sonuçlar verebileceği düşünülebilir. Bu ay tüm bu olup bitenleri öğrenmek için, Valve Software'in yöneticisi ve ortaklarından olan Gabe Newell ile özel bir görüşme yaptık:



Valve'in kurucularından Gebe Newell, PowerPlay ile daha hızlı online oyunlar vaad ediyor.

PowerPlay, ilk aşamada kulağa oldukça hoş geliyor (özellikle de Haydi, Internet'i oyunlar için daha iyi bir yer yapalım! Sloganı). Bu sistemin nasıl çalışacağını ana hatlarıyla açıklar mısınız?

A) Bugün gerçekleştirdiğimiz modem bağlantılarımızın gerçek hızına ve kapasitesine erişmesini engelleyen faktörler nelerdir?

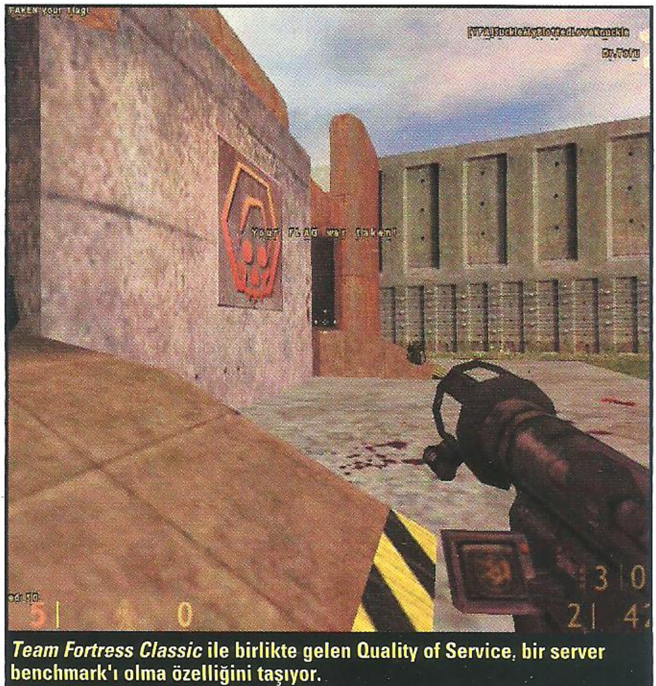
B) PowerPlay, hem yazılım hem de donanım olarak aksayan yönleri nasıl düzeltmeyi hedefliyor?

Biz ilk olarak servis kalitesine dikkat ediyoruz ama gelecekte, oyun üreticilerinin kullanmak isteyecekleri standartlaşmış bir işlevselliğe de ayrıca önem vereceğiz. Şu an için izlediğimiz en temel metot, ağın iki ucunda bulunan noktalara bakarak, geliştirilecek veya iyileştirilecek bir durum olup olmadığını kontrol etmektir.

Ağ özellikleri hakkında konuşmanın tek problemi ise, bu konuların hala yeterince basite indirgenememiş olmasından kaynaklanıyor. PowerPlay'i ortaya çıkarmamızın ana nedenlerinden birisi de, oyuncuların online oyunları daha kolay oynayabilmelerini sağlamak. Bu konu hakkında verebileceğim birkaç örnek, Internet'teki karışıklığı daha iyi anlatacak. İlk örnek, kablo modemler. Teorik olarak kablo modemler, diğer modemlere göre çok daha iyi bir oyun performansı göstermelidirler. Ama kablo erişim operatörleri, sistemi "cached web pages" sunucusu olarak optimize ettikleri için, bir oyun sunucusuna düşük gecikmelerle (low latency) bağlanabilme aşamasında yeterli altyapıyı kullanmıyorlar. Bu tarz bir davranış, Internet üzerinden oyun oynamak isteyen kullanıcı sayısının az olduğunun sanılmasından kaynaklanıyor ve sonuç olarak kablo modemler ile de yeterli performans sağlanamıyor.

İkinci örnek olarak da "ping"i gösterebiliriz. Pek çok online oyuncu, kalitesiz servisi, "laggy" (gecikmeli) olarak tanımlar. Bir server'ın ping sayısını biliyorsanız, o server'in kalitesini anlayabilirsiniz. Ama bu herşey demek değil. "Latency" olarak tabir edilen gecikmeler, paket veri kayıplarını atlarlar ve server'in, bağlı makineler ile arasındaki hız faktörünü de dikkate almazlar.

Eğer Internet'ten sorumlu birileri olsa idi, bu ve bunun gibi sorunların kesin çözümü için bir takım mimariler ve standartlar oluşturulabilirdi. Ama Internet, yedi-sekiz firmanın yapmış olduğu makine ve protokoller zinciri ile çalışıyor ve bu durum, tabi ki oyun oynamak için de aynı. PowerPlay'in yapmak istediği ise bu firmaları bir araya getirerek standart bir protokol oluşturmak. PowerPlay'in üretim aşamasında pek çok şey öğrendik. Şu an Microsoft'un yaptığı WinSock, IP stack ve modem yazılımlarını tek tek incelemekteyiz. Öncelikle bu yazılımları daha verimli bir hale getirmenin işimizi kolaylaştıracağını düşünüyoruz. Cisco ise genel olarak, modem ve Dial-up sıkıştırıcı bağlantılarındaki bazı teknik değişiklikler üzerinde çalışıyor. Ama şu an için yapılan değişiklikler ancak PowerPlay 2.0 ile kullanılmaya başlanacak. Cisco'nun şu anda, ISP'ler için bazı sıralama ve tıkanıklık önleme algoritmaları üzerinde yaptığı çalışmalar ile, tıpkı sinema dünyasındaki



Team Fortress Classic **ile birlikte gelen Quality of Service, bir server benchmark'ı olma özelliğini taşıyor.**

THX standardına benzer bir standart oluşturulmaya çalışılıyor (router performansı, oyun server'inin dial-up sıkıştırıcı ile birlikte kullanılması v.s.).

Konuşmanızda PowerPlay 2.0'dan bahsettiniz. Buna dayanarak PowerPlay'in zaman içinde büyüyebilen ve gelişebilen bir teknoloji olacağını düşünebilir miyiz? Bu teknolojinin değişik safhalarını anlatır mısınız? Yani bizi daha ileride bekleyen sürpriz ve yenilikler neler?

PowerPlay 1.0, teorimizin doğruluğunu ispatlayan bir ürün olarak piyasaya çıkacak. Yapmak istediğimiz ilk şey, online oyunculara, dial-up server'i üzerinden, sanki LAN'de oynuyormuş hissini verebilmek. Bunu yapabilmek için hem software/hardware'de, hem de servis sağlama standartlarınında bazı değişiklikler yapılması gerekiyordu. John Carmack bunun 3D hızlandırma versiyonunu, GLQuake'i yaparak ispatladı. PowerPlay 2.0 ise, açık standartları desteklemek ve servis kalitesini arttırmak için geliştirilecek ve böylece Internet'te oyun zevkini de arttırmış olacak. Biz Valve olarak, bir ISP'nin PowerPlay uyumlu olmasından önce multi-casting özelliğini görmek istiyoruz.

Artık insanlar 56K hızını ve bu hızdaki modemleri bırakarak kablo net'lere yöneliyor. Her iki taraf için de Latency konusunda ne tür çözümleriniz olabilir?

Latency, servis kalitesi probleminin sadece bir bölümünü oluşturuyor (Biz de bu yüzden Team Fortress Classic ile birlikte bir QOS server benchmark programı verdik). Servis kalitesi ise PowerPlay projesinin başka bir çalışma alanını oluşturuyor. Eğer evinizdeki herhangi bir cihazın kullanım kolaylığını, Internet'te oyun oynamak için çektiğiniz zorluk ile kıyaslarsanız, bizim daha ne kadar yol almamız gerektiğini anlarsınız. Şu an için geniş bant alanı, sadece geniş hayal kırıklığı anlamına geliyor.

Konsol Savaşları

Sony'nin efsanevi oyun konsolu Playstation, artık rakipsiz değil. Microsoft'un X-Box adını verdiği yeni ürünü, piyasayı bir hayli kızıştıracak gibi görünüyor.

Oyun konsolları, oyuncular için her zaman en çekici konulardan biri olmuştur. Bugün bilgisayar oyunlarından hoşlanan kime sorarsanız sorun, mutlaka Playstation adını duymuştur. Playstation, Sony'nin birkaç yıl önce piyasaya sürdüğü ve tamamen oyun oynamak için tasarlanmış konsoluna verilen isimdi ve uzun süre piyasalarda fırtınalar kopartmayı başardı. Bugün ise, karşımızda Playstation 2 adıyla kullanıcılara sunulan yeni nesil oyun konsolu duruyor. Playstation 2, daha önceki kardeşinden farklı olarak sadece oyun oynamak için değil, aynı zamanda Internet'e bağlanabilmek ve DVD izlemek gibi birçok işlemi gerçekleştirebilmek için tasarlanmış müthiş bir ürün. Zaten piyasaya sürüldüğü ilk gün gördüğü ilgi, ürünün ne kadar başarılı olduğunu kanıtlıyor.

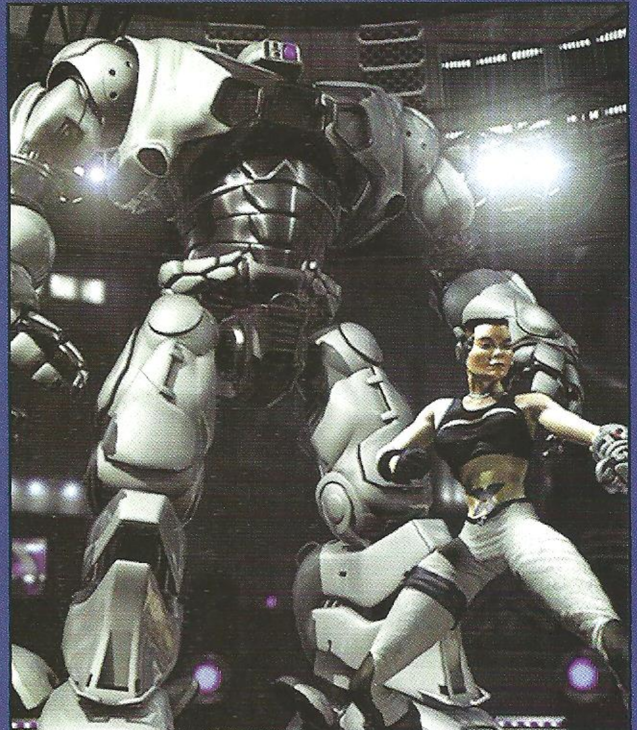
İşte, Sony ve Playstation 2 için işler bu kadar iyi giderken, Microsoft'tan gelen bir açıklama ortalığı bir anda karıştırdı. Daha çok yazılım konusunda büyük bir dev olarak tanınan şirketin patronu Bill Gates, X-Box adını verdikleri yeni oyun konsollarının çok yakın bir zamanda piyasada olacağını duyurdu. Peki Microsoft'un böyle bir karar almasının altında yatan gerçek nedir? Tabii ki Internet üzerindeki büyük eğlence sektöründen iyi bir pay kapabilmek. Oyun konsollarından Internet'e bağlanmanın artık mümkün olması, Microsoft'u bu konuda en çok cesaretlendiren konulardan biri olduğu gerçek.

X-Box henüz piyasaya çıkmamış olsa da, temel özellikleri artık herkes tarafından çok iyi biliniyor. Konsol, 600Mhz hızında çalışan bir işlemciye ve 64MB büyüklüğünde belleğe sahip olacak. Playstation 2'de ise şu an 300Mhz hızında bir işlemci ve toplam 38MB bellek bulunuyor. Bunun yanında, Playstation 2'deki bellek bant genişliği 3,2GB/s iken, bu rakam X-Box'da 6,4GB/s olacak.

X-Box'ın PS 2'den üstün olduğu yanlar, bu kadarla da bitmiyor. Sony, Playstation 2'de hard disk yerine 8MB'lık bir bellek kartına yer verirken, X-Box'da hem 8GB depolama alanına sahip bir hard disk, hem de 8MB'lık bir bellek kartı yer alacak. Ayrıca PS 2 2X DVD oynatma kabiliyetine sahipken, X-Box DVD filmleri 4X gibi bir hızda oynatabilecek.

X-Box konusunda en çok merak edilen nokta ise, grafik işlemci tercihinin hangi yönde olacağı. İlk olarak Savage 2000 ve ardından GeForce 256'nın kullanılacağı açıklanmıştı. Ancak şimdilerde, nVidia'nın NV11 veya NV15 isimli işlemcilerine yer verileceği duyuruldu. Bakalım Microsoft, bu son kararını uygulayacak mı, yoksa yine karar değiştirecek mi?

Sonuç olarak şu an yapılan açıklamalara bakıldığında, X-Box her açıdan PS 2'den daha üstün bir konsol olacak gibi görünüyor. Eğer şirket uzun süredir üzerinde çalıştığı bu projeyi zamanında hayata geçirmeyi başarabilirse, Sony ve Playstation 2'yi kötü günlerin beklediğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Ama dediğimiz gibi... Herşey ürünün zamanında piyasada olmasına bağlı.



Microsoft'un çok yakında piyasada olması beklenen yeni oyun konsolu X-Box ile bu müthiş grafikler artık hayal değil.



DIAMOND/S3

Viper II

ÜRETİCİ FİRMA
Diamond/S3,
www.diamondmm.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68
Karma, (0212)
239 32 00

FİYATI
226$ + KDV

Bugüne kadar nVidia'nın grafik işlemcilerini taşıyan Viper'lar, artık S3'ün Savage 2000'i ile donatılıyor. Peki ama Savage 2000, Viper efsanesini yaşatabilecek kadar başarılı bir grafik işlemci mi?

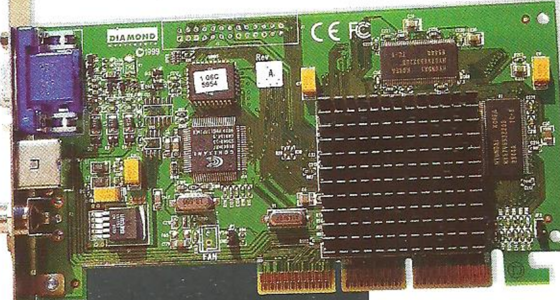
Diamond Multimedia'nın bu güne gelmesinde en büyük pay, hiç kuşkusuz Viper serisi ekran kartlarınındır. Ancak bu güne kadar Viper ekran kartları üzerinde hep nVidia'nın grafik işlemcilerini görüyorduk. Son olarak Viper 540 RivaTNT, Viper 770 TNT2 ve Viper 770 Ultra TNT2 Ultra işlemcileri ile satılıyorlardı. S3 firmasının Diamond'ı satın almasıyla birlikte, Viper ismi tarihe gömülecek diye düşünülürken, kısa süre önce çok farklı bir Viper ile karşı karşıya kaldık. Bir zamanların grafik kralı olan S3, son birkaç yıldır yitirdiği itibarını Diamond'ı satın alarak tekrar kazandı ve Viper II isimli yeni kartını kullanıcılara sundu. Ancak bu kez kart üzerinde firmanın Savage 2000 grafik işlemcisi yer alıyor.

Savage 2000'in en büyük özelliği, aynı GeForce'larda olduğu gibi üzerinde bir geometri işlemcisi taşıyor olması. Bu sayede hem çok daha fazla poligon hesaplaması yapabiliyor, hem de çok kaliteli grafikler sunabiliyor.

Viper II, 32MB SDRAM'e sahip ve bellek hızı 143Mhz'de sınırlanmış. İşlemcinin hızı ise 125Mhz. Aslında yapılan ilk açıklamalar, işlemci hızının 175Mhz olacağı yönündeydi. Ancak Savage 2000, 0.18 mikron teknolojisine sahip olmasına rağmen, S3 son anda karar değiştirerek bu hızı 125Mhz'e düşürdü. Tabi bu durumda performansın da önemli oranda düştüğünü belirtmemize gerek yok herhalde.

Kartın sunduğu en önemli özelliklerden birisi de, S3'ün 3D dünyasına en büyük katkısı olarak nitelendirilen "S3TC" yani "S3 Doku Sıkıştırma Teknolojisi". Bu teknoloji sayesinde doku sıkıştırma işlemi tamamen işlemci tarafından gerçekleştiriliyor ve böylece yüksek çözünürlüklerde bile çok fazla ekstra sistem belleğine ihtiyaç duyulmuyor; yani sistemin genel performansında önemli bir düşüş yaşanmıyor. Bu güne kadar özellikle oyun üreticilerinden yeterli desteği göremeyen S3TC, Viper II ile birlikte adından çok daha fazla söz ettirmeyi başaracak gibi görünüyor.

Biraz da herkesin merakla beklediği benchmark skorlarından bahsedelim. Kartın Direct3D performansının bizi çok fazla tatmin ettiğini söyleyemeyiz. Aslında Viper II'nin özellikle 640x480 çözünürlükte elde ettiği 2491 Mark, bu fiyat dilimindeki kartlar arasında tartışmasız en iyi rakam. Ancak bu rakamı GeForce'larla karşılaştırırsak, aradaki fark açıkça ortaya çıkıyor. Ama bu karşılaştırmayı yapmanın ne kadar doğru olacağı da tartışmaya açık bir konu; özellikle Viper II ve GeForce'lar arasındaki fiyat farkını dikkate alırsak.



Viper II, Diamond ve S3'ün birleşmesinden sonra piyasaya sürülen en iddialı ürün.

OpenGL performansı açısındansa, Viper II bizlere beklediğimizden de yüksek rakamlar sunmayı başardı. Özellikle *Quake III: Arena* testlerimizde elde ettiğimiz skorlar, kartın SDRAM ile donatılmış GeForca'lar kadar başarılı olduğunu kanıtlamak için yeterli. İşlemcinin ne kadar güçlü olduğunun kanıtı ise, kartın 1600x1200 çözünürlükte bile oyunu oynanabilir düzeyde çalıştırmayı başarması.

Yukarıda da bahsettiğimiz 143Mhz'lik bellek hızını 180Mhz'e overclock ederek yaptığımız testler, Viper II'nin bu konuda da kesinlikle sorunsuz bir kart olduğunu gösterdi. Yine *Quake III: Arena* testimizde 1600x1200 çözünürlük ve 32 bit renkte elde ettiğimiz 24,8fps'lik değer kesinlikle gözardı edilmemeli. Bugün piyasadaki SDRAM'li GeForce'lar bile bu rakama ulaşabilme konusunda çok başarılı değiller.

Kartın arka panelinde TV çıkışına yer verilmiş olması da önemli bir artı. Ancak kartın bu kadar artı özelliğinin yanında eksi yönleri de yok değil. Bizim en çok dikkatimizi çeken, sürücü konusundaki başarısıyla tanıdığımız Diamond'ın Viper II'de bu başarısını tekrarlayamaması oldu. Yetersiz Direct3D ve OpenGL ayarlarının bizi hayal kırıklığına uğrattığını söylersek, kesinlikle abartmış olmayız. Tabii yetersiz sürücüler, kartın genel performansına da etki ediyor. Eğer Viper II'yi gerçek performansında çalıştırmak istiyorsanız, güncellenmiş sürücüleri yakından takip etmenizi öneririz. Herhalde Diamond, bu hatasını kısa süre içerisinde yapacağı bir güncelleme ile düzelecektir.

Viper II'nin diğer bir eksisi, işlemci 0.18 mikron teknolojisinde üretilmiş olmasına rağmen, üzerinde sadece basit bir soğutucuya yer verilmesi. Bizce işlemcinin soğutulması için daha ciddi tedbirler gerekiyor. Kartın çalışırken çok fazla ısınmasının nedeni de, yetersiz soğutma olarak özetlenebilir.

Eğer bir DVD-ROM'unuz varsa, Viper II'nin önemli bir özelliğini hemen fark edeceksiniz. Kart, MPEG-II konusunda gerçek bir uzman ve filmler sırasında kesinlikle herhangi bir yavaşlama oluşmasına izin vermiyor. İncelediğimiz GeForca'ların hemen hepsinin MPEG-II performansını ne kadar beğendiğimizi hatırlayacaksınız. Ama şurası kesin ki, Viper II hepsini geride bırakmayı başarıyor.

Uygun fiyatı ve çok yüksek fiyat-performans oranıyla Diamond /S3 Viper II şu an alabileceğiniz en iyi 3D kartlardan birisi. Kısa süre sonra piyasada olması beklenen Viper II Plus'ın bizlere neler sunacağınıysa birkaç ay sonra hep birlikte göreceğiz.

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
2491Mark@640x480
Game1: 51,0fps; 33,0fps; 14,7fps
Game2: 59,3fps; 31,3fps; 18,2fps
1969Mark@1024x768
Game1: 45,6fps; 31,8fps; 14,5fps
Game2: 28,9fps; 25,5fps; 17,8fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 59,6fps
1024x768: 51,6fps
1600x1200: 24,4fps
32 bit renk:
800x600: 58,1fps
1024x768: 46,2fps
1600x1200: 18,9fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 94,5fps
1024x768: 94,1fps
1600x1200:49,8fps
32 bit renk:
800x600: 96,9fps
1024x768: 85,9fps
1600x1200: 9,9fps

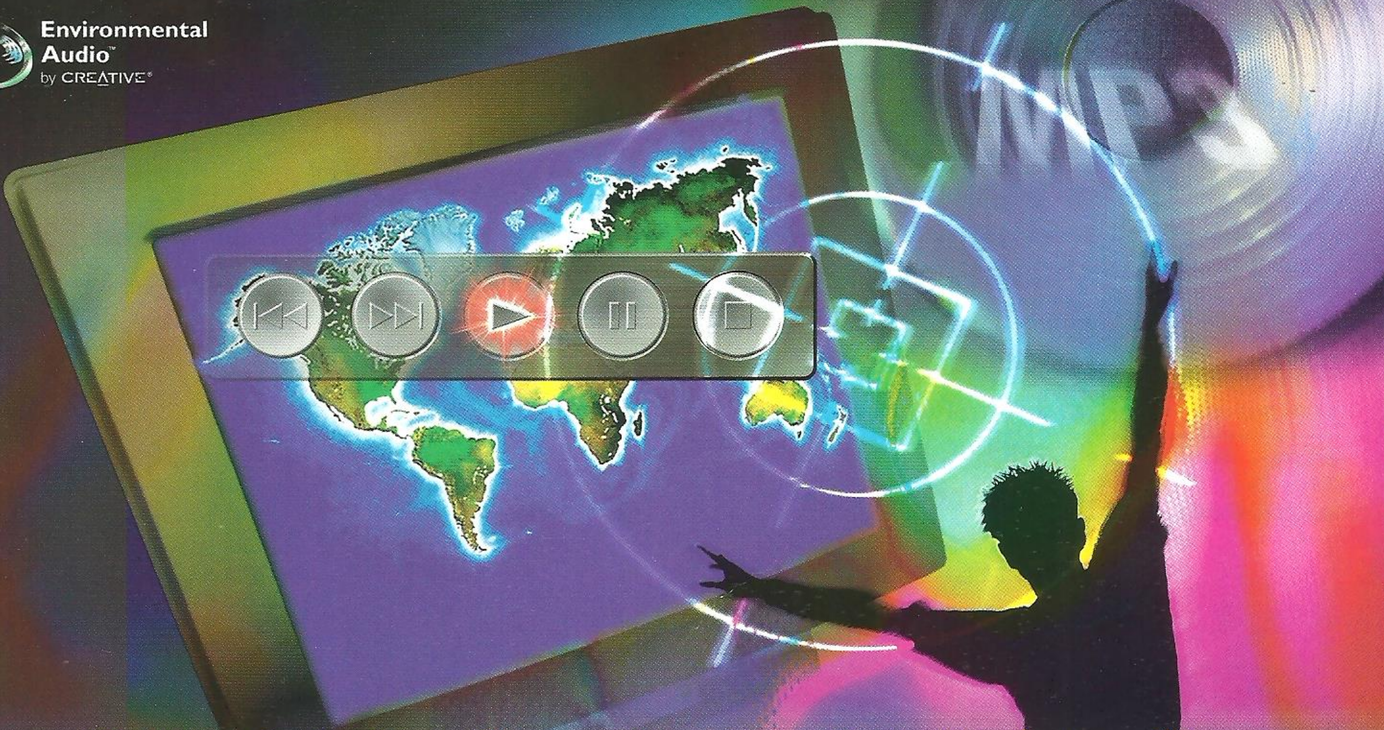
SON KARAR

ARTILAR Uygun fiyatı; içerdiği grafik işleme ünitesi; TV-out özelliği; yüksek MPEG-II ve başarılı OpenGL performansı.

EKSİLER Yetersiz sürücüler; soğutma sisteminin daha dikkatli tasarlanması gerekirdi.

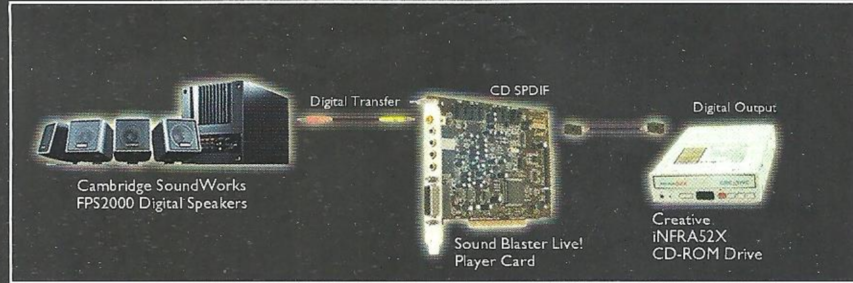
SONUÇ Viper II, bu fiyata alabileceğiniz tartışmasız en iyi kart.





Dijital Çağa Creative'in Digital Audio Çözümüyle girin!

Sound Blaster Live! Player, İNFRA52X CD-ROM Drive ve FPS2000 Dijital hoparlörler! Hi-fi ve berrak ses kalitesini uygun bir fiyatla yaşayın!





Sound Blaster Live! Player

Dijital İnternet Keyfi ve Oyunlar için Güçlü Audio çözümü

- Güçlü EMU10K1 işlemci, üstün dijital audio süreci ve playback sağlar
- Environmental Audio ve üstün audio playback için çok kanallı hoparlör sistemine dijital bağlantı
- Internette yeni bir keyif yaşamanız için devrim yaratan yazılım
- Live!Ware size devamlı güncelleme imkanı getiriyor



BlasterCD iNFRA52X CD-ROM Drive

- İnfra-red uzaktan kumandasıyla yüksek hızlı bir CD-ROM drive
- Dijital audio streaming'i desteği
- Disk okuma kapasitesini ve sürekliliğini arttıran, özel mod fonksiyonu
- Drive'ın yaptığı işi söyleyen akıllı ses özelliği



FourPointSurround FPS2000 Digital

En güçlü dört kanallı hoparlör sistemi

- Dört ayrı hoparlör ve bir güçlü subwoofer'dan oluşan güçlü surround system
- Sound Blaster Live! Player ile berrak ses kalitesinde, temiz, dört kanal dijital audio'yu DIGITAL DIN bağlantısıyla yaşayın
- Güçlü bas ve berrak tiz ile hi-fi tecrübesi yaşayın

Ana Ofis: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:

Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com

Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr

Gen-Pa Bilgi İşlem Şenol Sokak No: 13 Gayrettepe İstanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

GUILLEMOT-HERCULES

3D Prophet DDR-DVI



ÜRETİCİ FİRMA
Guillemot,
www.guillemot.com

İTHALATÇI FİRMA
Ufotek,
(0212) 274 56 60

FİYATI
328 $ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3735Mark@640x480
Game1: 63,6fps; 45,5fps; 22,3fps
Game2: 113,9fps; 41,7fps; 24,3fps
3424Mark@1024x768
Game1: 63,5fps; 45,5fps; 22,3fps
Game2: 88,7fps; 41,1fps; 24,2fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 70,1fps
1024x768: 67,8fps
1600x1200: 36,4fps
32 bit renk:
800x600: 68,5fps
1024x768: 56,9fps
1600x1200: 21,3fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 135,8fps
1024x768: 125,8fps
1600x1200:62,7fps
32 bit renk:
800x600: 134,6fps
1024x768: 114,1fps
1600x1200:47,9fps

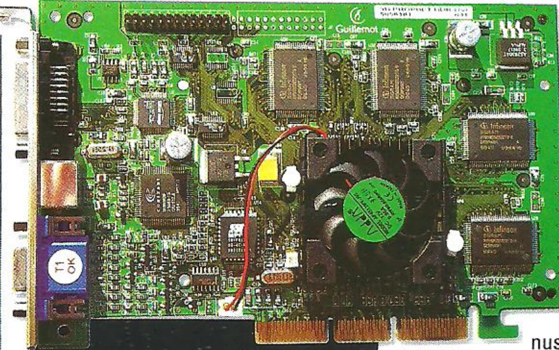
3D kartlarıyla adından sık sık bahsettiren Hercules'ün geçtiğimiz aylarda iflas etmesi, bu kartların sonunun geldiği endişesini yaratmıştı. Neyse ki Guillemot ortaya çıktı ve firmayı satın alarak buna izin vermedi.

Hercules ismini duymayan yoktur herhalde. Firma TNT2 savaşına geç girmiş olsa da, o zamanlar ürettiği kartlarla fazlasıyla ses getirmeyi başarmıştı. Bunun en önemli nedeniyse, piyasadaki TNT2 Ultraların hemen hepsi 150-170Mhz civarında merkezi frekanslarda çalışırken, bu müthiş kartların 200Mhz frekansına ulaşabilmeleriydi. Ancak ne yazık ki, bu başarı Hercules'ün iflasını engellemek için yeterli olmadı. Biz tam bu isme veda etmeye hazırlanırken, Guillemot Hercules'ü satın aldı ve yeni ürünler yavaş yavaş piyasaya sürülmeye başlandı. İşte 3D Prophet DDR~DVI da bahsettiğimiz yeni ürünler arasında en iddialı olanlarından bir tanesi.

Adından da anlaşılabileceği gibi, 3D Prophet DDR~DVI üzerinde 32MB DDRRAM yer alıyor. Bugüne dek DDRRAM'in özelliklerinden çok fazla bahsettiğimiz için, bu konuya girmeye niyetimiz yok. Zaten bu tip hafıza modüllerinin ne derece başarılı olduğunu anlamak için benchmark skorlarına göz atmak çoğu zaman yeterli olabiliyor. Kartın bellek hızı 300Mhz. Ancak bu hızı overclock yardımıyla daha yukarılara çekebilmek de mümkün. İşlemci çekirdek hızı ise 130Mhz.

3D Prophet DDR~DVI'ın benchmark skorlarına geçmeden önce, dikkat çekici iki özelliğinden bahsetmekte yarar var. Bunlardan ilki, kartın arka panelinde yer alan DVI konektörü. Bu konektör yardımıyla "flat-panel" monitörleri ve LCD ekranları rahatlıkla karta bağlayabilmeniz mümkün. Bunun için monitörle birlikte gelen kablonun kullanılması gerekiyor. Ancak böyle bir kablonuz yoksa, kartla birlikte gelen DVI adaptörünü kullanarak da bu işlemi gerçekleştirebilmeniz mümkün. LCD ekranlar günümüzde halen bir standart halini alamamış olsa da, ekran kartları üzerinde bu tip monitörleri destekleyen bileşenler görmek gerçekten de heyecan verici.

İkinci özellik ise, yine kartın arka panelinde yer alan S-Video çıkışı. Bu çıkış yardımıyla bilgisayarınızı doğrudan televizyona bağlayabilmeniz mümkün. Özellikle DVD-ROM'a sahipseniz, bu çıkış yardımıyla filmlerden alacağınız zevkin büyük oranda artacağı kesin. Tabii dev ekran bir televizyonda oyun oynama şansına da sahip olabilirsiniz. Herhalde böyle bir durumda oyunlardan alınacak zevkin ne kadar artacağını belirtmemize gerek yoktur.


3D Prophet DDR~DVI, Hercules efsanesinin yaşadığının en güzel kanıtı.

3D Prophet DDR~DVI'ın testlerimizde elde ettiği benchmark skorlarına bakınca, gerçekten de Guillemot'un çok iyi bir iş ortaya çıkardığını anlayabiliyoruz. Kart, Direct 3D performansını ölçebilmek için uyguladığımız *3D Mark 2000* testlerinde elde ettiği 3735@640x480 ve 3424@1024x768 puanla her ne kadar geçen ay incelediğimiz Creative 3D Blaster GeForce Pro'nun performansını yakalayamasa da, farkını OpenGL konusunda hemen ortaya koymayı başarıyor. *Quake II* ve *Quake III: Arena* testlerinde 3D Prophet DDR~DVI'ın elde ettiğ kare oranları, daha önce incelediğimiz GeForce'lardan yaklaşık 3-4 kare kadar daha yüksek. Bu da kartın OpenGL performansıyla ne derece iddialı olduğunun en güzel kanıtlarından birisi.

Guillemot 3D Prophet DDR~DVI, overclock konusunda da bu güne dek gördüğümüz en başarılı GeForce'lardan birisi. Yukarıda da belirttiğimiz gibi 300Mhz hızında çalışan 32MB DDRRAM'in bu hızını sürücülerin de yardımıyla rahat rahat çok daha yukarılara çekmeyi başardık ve hiç bir sorunla karşılaşmadık. Çoğu ekran kartında overclock sırasında görülen titremeler bile bu kartta ortadan kaldırılmış. Biz 3D Prophet DDR~DVI'ı 350Mhz bellek hızında çalıştırdık ve *Quake III: Arena*'da 32 bit renk ve 1600x1200 çözünürlükte tam 26,5fps hızına ulaşmayı başardık. Kartın fabrika çıkışı bellek hızı olan 300Mhz'de ise bu rakam ancak 21,3fps'ye kadar çıkabilmişti. Yani kart, overclock sayesinde normalden çok daha yüksek kare oranlarına ulaşmayı başardı.

Guillemot 3D Prophet DDR~DVI'ın dikkat çeken bir diğer artısı ise, MPEG-II çözme konusunda sergilediği üstün performans. Zaten şimdiye kadar incelediğimiz tüm GeForce ekran kartları, MPEG-II çözümünde çok başarılı olmuşlardı. 3D Prophet de bu geleneği bozmadı ve DVD konusunda da üstün olduğunu bizlere ispatladı.

Kartın tek eksisi, yazılım desteğinin çok da iyi olmaması. Beraberinde gelen tek CD'de kurulum ve ayarlar için gerekli olan Windows 95/98 ve Windows NT sürücüleri, Rayman 2, Speed-Busters, Tonic Trouble ve Monaco Grand Prix isimli klasik oyunların demoları ile DVD filmleri izlemenizi sağlayacak Power DVD yazılımı yer alıyor. İlk bakışta tüm bunlar bir oyuncu için yeterli gibi görünse de, diğer kartlarla kıyaslandığında 3D Prophet DDR~DVI'ın yazılım konusunda biraz geride kaldığını da kesinlikle kabul etmek gerekli.

Kart, gerek performansı, gerek özellikleriyle bu ay sayfalarımıza konuk olan tüm ekran kartları arasında bizi en çok etkileyen ürün olmayı başardı. Sizin anlayacağınız, Hercules efsanesi kısa süre önce kaldığı yerden devam ediyor ve bizlere de bunun keyfini sürmek kalıyor. Tabii yüksek fiyatını karşılamayı başarabilirsek...

SON KARAR

ARTILAR Yüksek OpenGL performansı; S-Video çıkışı; DVI konektörü; 32MB DDR-RAM; üretim kalitesi.

EKSİLER Yazılım desteği diğer GeForce'lara göre yetersiz.

SONUÇ 3D Prophet DDR~DVI, piyasada bulunabilecek en mantıklı GeForce'lardan birisi.

■ASUS
V6800 GeForce256 DDR



ÜRETİCİ FİRMA
Asus,
www.asus.com

İTHALATÇI FİRMA
Çizgi Elektronik,
(0212) 273 14 91

FİYATI
355 $ + KDV

Asus, birçok ekstra özelliği bünyesinde barındıran V6600 GeForce Deluxe'ün-den sonra bu kez de aynı kartın DDRRAM ile desteklenmiş yeni versiyonu olan V6800 ile Donanım'a konuk oluyor.

Şubat sayımızda incelediğimiz Asus V6600 Deluxe'ü ne kadar beğendiğimizi herhalde hatırlamayan yoktur. Kart birçok özelliği, müthiş 3D performansı ve üzerindeki yeni nesil SGRAM modülleri ile bugüne dek gördüğümüz en kaliteli ürünlerden birisiydi ve fiyatının yüksek oluşu dışında hemen hiçbir eksi özelliği yoktu. Bu ay incelediğimiz Asus V6800 GeForce256 DDR ise, işte bu müthiş kartın DDRRAM ile donatılmış yeni modeli. Doğrusunu söylemek gerekirse, V6600 Deluxe'ün barındırdığı tüm üstün özellikler DDR-RAM modülleri ile birleştirilince ortaya gerçek bir 3D canavarının çıkması, bizi hiç de şaşırtmadı.

V6800 GeForce256, müthiş performansını üzerinde barındırdığı 32MB DDRRAM'e borçlu. Tabi bu performansı sağlayan tek neden DDRRAM modülleri değil. Kartın kullandığı GeForce grafik işlemcisinin bu konudaki rolünü hiçbir zaman unutmamak lazım. 300Mhz'lik bellek hızına sahip olan kartın çekirdek hızı ise 120Mhz. Guillemot 3D Prophet'de çekirdek hızının 130Mhz olduğunu göz önünde bulundurursak, az sonra bahsedeceğimiz benchmark skorlarının neden biraz geride kaldığını rahatlıkla anlayabiliriz. Ama bu skorların birkaç kare geride kalması, kesinlikle kartın başarısız bir ürün olduğu anlamına gelmiyor. 120Mhz çekirdek hızında çalışan bir 3D kart için bu skorlar oldukça iyi ve bizi fazlasıyla tatmin etmeyi başardı.

Asus V6800 GeForce256 DDR, *3D Mark 2000* testlerimizde kendinden beklenen başarıya rahatlıkla ulaştı. Birçok özel 3D efekti içeren bu testimizde kartın özellikle 1024x768 çözünürlük ve 32 bit renkte elde ettiği 3555Mark, tüm sıkı oyuncuları memnun edebilecek bir değer. Uyguladığımız *Quake II* ve *Quake III: Arena* testlerimiz ise, V6800 GeForce256 DDR'ın asıl uzman olduğu konunun OpenGL olduğunu ortaya koydu. Kartın elde ettiği kare oranları çoğunlukla Guillemot 3D Prophet'in biraz gerisinde kalmış olsa da, piyasadaki bir çok karta göre çok daha iyi. Bu da, V6800'ün oyuncular için en iyi seçimlerden birisi olacağının en güzel kanıtı.

Biraz da kartın overclock potansiyelinden bahsedelim. V6800 GeForce256 DDR da, diğer GeForce'larda olduğu gibi bu konuda yüksek sayılabilecek bir performansa sahip. Kartın bellek hızını 350Mhz'e çıkartarak yaptığımız testlerde, 300Mhz ile yaptığımız teslere oranla en az 3-4fps daha yüksek rakamlara ulaştık. Örneğin overclock yapmadan önce *Quake III: Arena* testimizde 1024x768 çözünürlük ve 32 bit renkte 21,1 kareye ulaşabilen kartın overclock sonrası performansı 24,6fps'ye kadar çıktı.



Asus V6800, özellikle arka panelindeki giriş ve çıkışlarla dikkat çekmeyi başarıyor.

Peki ama Asus V6800 GeForce256 DDR'ı bu kadar özel yapan ne? Tabii ki yukarıda da bahsetmeye çalıştığımız ekstra özellikler... Kartı standart bir 3D kart olarak nitelendirmek oldukça zor. Çünkü arka panelinde bilgisayarınızı gerçek bir multimedya canavarına çevirebilmenizi sağlayacak bir çok giriş ve bir çok çıkış mevcut. Şimdi kısaca bunlara deyinmek istiyoruz.

V6800 GeForce256 DDR, bir adet S-Video girişi, bir adet S-Video çıkışı, bir adet RCA çıkışı, bir adet de VR çıkışına sahip. S-Video girişi, bilgisayarınıza video kamera ya da küçük bir web kamerası bağlayabilmeniz için tasarlanmış. Aynı V6600 Deluxe'de olduğu gibi, V6800 GeForce256 DDR'da da bu giriş oldukça başarılı. Özellikle sunduğu görüntü kalitesi bizi bir hayli memnun etmeyi başardı. Ama bu başarıda, bizim kullandığımız kameraların da kaliteli oluşunun rolünü belirtmekte yarar var.

S-Video ve RCA çıkışları ise, bugün en çok tercih edilen özelliklerden ikisi. Bu çıkışların yardımıyla monitörünüzdeki görüntüyü televizyonunuza yansıtabilir, böylece büyük ekran zevkini yaşayabilirsiniz. Ayrıca sisteme bir video bağlamak da, yine bu çıkışlar yardımıyla mümkün olabiliyor.

V6600 Deluxe'de bizi en çok etkileyen özelliklerden birisi olan 3D gözlüklere V6800 GeForce256 DDR'da da yer verilmiş. Bu gözlükler kartın arka panelinde yer alan VR çıkışı'na bağlayarak kulanılıyor ve oyunlara büyük bir gerçeklik katıyor. Bu noktada kartla birlikte kullanıcılara sunulan geniş oyun desteğinden de bahsetmekte fayda var. Kutu içerisinden Drakan ve Rollcage'in tam sürümlerinin çıkması gerçekten de güzel bir sürpriz olarak değerlendirilebilir. Ancak hepsi bu değil. Ayrıca içinde bizleri saatlerce oyalamayı başarmış birçok klasik oyunun demolarını barındıran bir CD de kartla birlikte oyun meraklılarına sunulmuş.

Görüldüğü gibi Asus V6800 GeForce256 DDR, standart bir GeForce olmanın çok ötesine geçiyor ve oyuncuların önünde yeni ufuklar açmayı başarıyor. Tabii bu arada fiyatının bir hayli yüksek olduğunu da söyleyelim. Ben sadece oyun oynayabileceğim iyi bir kart istiyorum diyorsanız, daha ucuz ve hızlı bir çok GeForce bulabileceğinizi hiçbir zaman aklınızdan çıkarmayın. Ama aradığınız gerçek bir canavarsa, Asus V6800 GeForce256 DDR'ı görmeden kesinlikle seçiminizi yapmayın.

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3723Mark@640x480
Game1: 63,6fps; 45,5fps; 22,3fps
Game2: 113,0fps; 41,6fps; 24,3fps
3355Mark@1024x768
Game1: 63,4fps; 45,2fps; 25,2fps
Game2: 84,3fps; 40,4fps; 24,0fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 69,6fps
1024x768: 66,6fps
1600x1200: 34,6fps
32 bit renk:
800x600: 68,4fps
1024x768: 57,4fps
1600x1200: 21,1fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 134,5fps
1024x768: 120,5fps
1600x1200:58,6fps
32 bit renk:
800x600: 132,4fps
1024x768: 110,0fps
1600x1200: 46,1fps

SON KARAR

ARTILAR 32MB DDRRAM; zengin yazılım desteği; arka paneldeki giriş ve çıkışlar; 3D gözlükler.

EKSİLER Diğer GeForce'lara oranla oldukça pahalı.

SONUÇ Aradığınız standart bir 3D ekran kartından çok daha fazlasıysa, Asus V6800 mutlaka değerlendirmeniz gereken bir ürün.

NEC
MultiSync FP950



NEC firması yeni nesil monitörlerdeki başarısını devam ettiriyor. MultiSync FP950 özellikle grafik tasarımı ile ilginenlerin ve oyun meraklılarının tüm ihtiyaçlarını karşılayacak bir monitör.

Dev ekran monitörlerde oyun oynamak ve film seyretmek gerçekten bir başkadır. Birden kendinizi gerçekten oyunun içinde hisseder veya filmin bir karakteri oluverirsiniz. Ancak bu tip monitörlerin fiyatlarının neredeyse komple bir sistem fiyatına yakın olması, pek çoğumuzu bu zevkten mahrum bırakır. Bununla beraber bu tip bir monitör almayı düşünen okuyucularımız için incelemelerimizin devam edeceğini de belirtelim.

Bir süredir donanım bölümünde incelemelerine yer verdiğimiz NEC firmasının bu ayki canavarı MultiSync FP950 firmanın kalitesini birkez daha gözler önüne seriyor. 19" büyüklüğündeki Nec MultiSync FP950, büyük sayılabilecek bir kasaya sahip. Yani masaüstünde bu dev için bayağı bir yer ayırmanız gerekiyor. 31.3kg'lık ağırlığı ise boyutları göz önüne alındığında normal sayılabilir. Ancak bir yerden başka yere taşırken insanı bayağı zorladığı da bir gerçek. FP950 'nin 19" büyüklüğünde bir monitör olduğundan bahsetmiştik. Bu monitörün görülebilir alanı 18" ve bu değer oldukça başarılı sayılabilir. Ürün maksimum 1920x1440 çözünürlük değerine çıkabiliyor ve bu rakam üst düzey bir monitörde görmek istediğimiz bir değer. FP950'nin aynı zamanda bu çözünürlüğü 73Hz tazeleme hızında verebilmesi oldukça hoşumuza giden bir diğer özelliği oldu. Eğer daha önceki monitör incelemelerimizi hatırlıyorsanız, bu güne dek gördüğümüz en yüksek çözünürlüğün 1600x 1200 olduğunu da anımsayacaksınız. İşte Nec MultiSync FP950, desteklediği inanılmaz çözünürlük oranıyla çitayı biraz daha yukarı çekmeyi başarıyor. Ancak ürün için firma tarafından tavsiye edilen çözünürlük ise 1280x1024 ve monitör bu çözünürlüğü 85Hz tazeleme hızında verebiliyor. Ayrıca 640x480 ve 800x600 gibi düşük çözünürlüklerde tazeleme hızının 160Hz'e kadar çıkabilmesi de etkileyici bir özellik.



NEC MultiSync FP950 oldukça büyük sayılabilecek bir kasaya sahip.

Yaptığımız testlerde MultiSync FP950'nin görüntü kalitesinden bir hayli memnun kaldığımızı belirtmeliyiz. Özellikle 32bit renk derinliğinde, renk skalasındaki bütün renkleri gayet iyi bir şekilde gösterebiliyor. Aynı şekilde 16bit'te de gayet başarılı olduğunu belirtelim. Bu monitörün en hoşumuza giden özelliği ise yatay ve dikey hizalama konusundaki başarısı oldu. Daha önce incelediğimiz monitörlerin büyük bir çoğunluğunun, yatay hizalama konusunda başarılı olduğunu fakat buna rağmen dikey hizalamada bu başarılarını devam ettiremedikleri görmüştük. FP950'nin bu konuda da oldukça yetenekli olduğunu belirtmeliyiz. Bu durum görüntünün çok daha net olmasını sağlıyor. Ayrıca oyunlarda oluşabilecek görüntü kaymalarının da büyük ölçüde önüne geçilmiş.

Monitörün görüntüsünün bu kadar kaliteli olmasının arkasında temel olarak iki unsur yatıyor. Bunlardan birincisi ve belki de monitörün en önemli özelliklerinden birisi, ekranın tamamen düz olan yapısı. Bu özellik sayesinde tavandan gelen ışıkların ekran üzerine düşmesi engellenmiş, böylelikle de yukardan gelen yansımaların da önüne geçilmiş oluyor. Bu özelliğin güçlü bir anti-glare tabakası ile desteklenmiş olması görüntü kalitesine etkiyen ikinci unsur. Bu tabaka görüntünün kalitesini bozmayacak kadar ince ve aynı zamanda yansımaları neredeyse sıfıra indirecek kadar da başarılı. Çoğu monitörde yansımaları engellemek için kullanılan anti-glare tabakası görüntü kalitesinden birçok şeyi alıp götürürken, FP950'de kalitenin korunmuş olması gerçekten de etkileyici.

FP950'nin ekran ve görüntü ayarları, üzerinde yer alan ayar tuşları yardımıyla On Screen menüden yapılabiliyor. İstediğiniz ayarları bu menüden, birkaç adımda gerçekleştirmeniz mümkün. Kontrol düğmeleri ekranın altında kolay erişilebilen bir yerde bulunuyor. Ayrıca bu ürünün en çok dikkat çeken özelliklerinden birisi de, USB arabirimini de kullanıyor olması. Monitörü bu şekilde bilgisayarınıza bağlandığınız zaman hemen sisteminiz tarafından tanınıyor. Bundan sonra yapmanız gereken tek şey ürünle birlikte gelen sürücü CD'sini takıp sürücüleri ve ekran kontrol yazılımını yüklemek. Bu yazılım sayesinde monitör ayarlarını mouse yardımıyla yapmanız da mümkün oluyor. Bu özelliğin On Screen ayar menüsüne alışamayan kullanıcılar için büyük bir kolaylık getirdiğini belirtelim. Ama bizce ayarları monitör üzerinde yer alan tuşlar yardımıyla gerçekleştirmek çok daha mantıklı ve bir o kadar da kolay.

Nec MultiSync FP950, özellikle grafik tasarım ve profesyonel görüntü işleme dallarıyla ilgilenenler ve tabi ki oyun hastaları için ideal bir monitör. İlk bakışta fiyatı biraz yüksek gibi görünse de verilecek olan parayı sonuna kadar hak edeceğine inandığımız bir monitör. Özellikle kaliteye önem veren bir bilgisayar kullanıcısıysanız, 855$'lık fiyatı sizin için hiç de önemli olmayacaktır. Ama daha ucuz bir monitör benim işimi görür düşüncesindeysiniz piyasada birçok farklı ürün bulunduğunu da hemen hatırlatmamız gerekiyor.

ÜRETİCİ FİRMA
Nec,
www.nec.com

İTHALATÇI FİRMA
GenpaCom
(0212) 288 10 78

FİYATI
855 $ + KDV

SON KARAR

ARTILAR 1920x1440 çözünürlüğü destekliyor; bu çözünürlüğü 73Hz tazeleme hızında verebiliyor; USB bağlantı imkanı.

EKSİLER Kasası büyük ve ağır; fiyatı biraz yüksek.

SONUÇ Kaliteden ödün vermeyen bir kullanıcıysanız, Nec MultiSync FP950 sizi rahatlıkla memnun edecektir.

LEADTEK
GeForce 256 DDR Plus



ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek,
www.leadtek.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Turcom,
(0216) 330 57 83

FİYATI
310$ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3787 mark@640x480
3550 mark@1024x768

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 134,6fps
1024x768: 131,2fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 34,5fps
1024x768: 21,1fps

Bu ay incelediğimiz üçüncü ve son GeForce, hepinizin yakından tanıdığı Leadtek'in WinFast GeForce 256 DDR Plus'ı. Aslında hiç birimiz bu karta çok yabancı değiliz. Kart, daha önce Şubat ayında incelediğimiz WinFast GeForce 256 DDR'ın biraz daha geliştirilmiş yeni versiyonu.


GeForce 256 DDR Plus, 320Mhz bellek ve 150Mhz çekirdek hızlarında çalışıyor.

32MB DDRRAM'e sahip olan WinFast GeForce 256 DDR Plus'ın daha önceki modelinden ilk farkı, işlemci ve fan arasına büyükçe bir soğutucu eklenmiş oluşu. Leadtek, hemen hemen tüm GeForce'larda görülen ısınma sorununu bu sayede çözmeye çalışmış.

Kartın diğer farkları, kurulum ve testlerimiz sırasında ortaya çıktı. Öncelikle sürücülerin güncellenmiş yeni sürücüler olduğunu belirtelim. Zaten Leadtek'in bu denli başarılı ürünler ortaya koyabilmesinin altında yatan ana nedenlerden birisi de, sürücü konusuna verdiği büyük önem.

WinFast GeForce 256 DDR Plus'ın diğer GeForce'lara göre en önemli farkı, kullanıcılara overclock edilmiş olarak sunulması. GeForce işlemciye sahip 3D kartlar genellikle 300Mhz bellek hızı ve 120Mhz çekirdek hızlarında kullanıcılara sunuluyor. Ancak GeForce 256 DDR Plus'da bellek hızı 320Mhz ve çekirdek hızı 150Mhz. Bu yüzden de benchmark skorlarının diğer kartlardan daha yüksek çıkması oldukça doğal. Ama WinFast GeForce 256 DDR Plus'ın bellek hızını 350Mhz'e yükselttiğimizde elde ettiği skorlar da diğer kartlardan biraz olsun daha yüksekti. Yani kart overclock edilmiş olsun ya da olmasın, performansı ile bizi memnun etmeyi başardı.

Kartın arka panelinde standart VGA konektörü ve S-Video çıkışı yer alıyor. S-Video çıkışı yardımıyla bilgisayarınızı televizyona bağlayabilirsiniz.

WinFast GeForce 256 DDR Plus ile birlikte oldukça zengin bir yazılım desteği de geliyor. Bu yazılımlardan başlıcaları DVD izleyebilmenize olanak tanıyan DVD Magic ve 3D tasarımıyla ilgilenenlerin dikkatini çekeceğine inandığımız Asymetrix 3DFX.

Leadtek, yeni ürünüyle bir kez daha 3D konusunda ne kadar iddialı olduğunu ortaya koymayı başardı. Hız ve kaliteyi birlikte arayanlardan birisiyseniz, bu karttan kesinlikle memnun kalacaksınız. Ama fiyatının biraz yüksek olduğunu hatırlatalım.

SON KARAR

ARTILAR İşlemci üzerindeki soğutucu ile ısınma sorunu aşılmış; 3D performansı tatmin edici; S-Video çıkışı; zengin yazılım desteği.

EKSİLER Fiyatı biraz yüksek.

SONUÇ Overclock edilmiş olsun ya da olmasın, WinFast GeForce 256 DDR Plus kesinlikle başarılı bir ürün.

YAMAHA
YSTMS35D

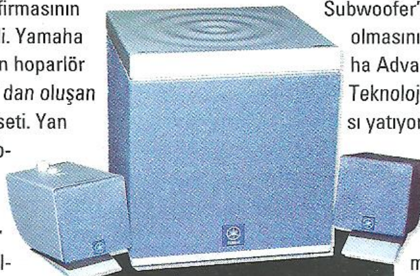


ÜRETİCİ FİRMA
Yamaha,
www.yamaha.com

İTHALATÇI FİRMA
Sky,
(0212) 225 68 08

FİYATI
94$ + KDV

Bu ay sizler için incelemeye aldığımız ikinci hoparlör seti multimedya dünyasının devleri arasında yer alan Yamaha firmasının YSTMS35D modeli. Yamaha YSTMS35D, iki yan hoparlör ve bir *subwoofer*' dan oluşan üçlü bir hoparlör seti. Yan hoparlörler ve subwoofer oldukça şık bir görünüşe sahip. Ayrıca boyutlarının küçük olması sayesinde masaüstünde gereksiz yer kaplamıyor. Sistemin yan hoparlörleri ayarlanabilir ayaklar üzerine oturtulmuş. Bu ayaklar sayesinde hoparlörlerin duruş açısını ve pozisyonunu istediğiniz gibi ayarlamanız mümkün. Bas ayarı dışındaki diğer ayarlar sağ hoparlörün üzerinde yer alıyor.


YSTMS35D'in Yamaha kalitesini devam ettirmeyi başarıyor.

65x75x119mm boyutlarında olan 5cm çapındaki yan hoparlörler ise 2x6Watt RMS çıkış gücüne sahip. Bu hoparlör sisteminin en hoşumuza özelliği 12cm'lik subwoofer'ı oldu. 183x196x183mm boyutlarında olan ve oldukça hoş dizayn edilmiş bu subwoofer'ın ses çıkış gücü 18Watt RMS. Subwoofer'ın bu kadar başarılı olmasının arkasında da Yamaha Advanced Active Servo *Teknolojisi'ni* kullanıyor olması yatıyor. Yamaha patentli bu teknoloji küçük çaplı hoparlörlerden bile yüksek bas sesler alınmasını mümkün kılıyor.

MS35D'nin önemli bir özelliği de, USB arabirimini kullanıyor olması. Bu bağlantı sayesinde bilgisayarınızda bir ses kartına ihtiyaç duyulmaksızın dijital ses çıkışı almanız mümkün. Dijital çıkış sayesinde, CD'den müzik dinlerken analog ses çıkışının neden olduğu bazı ses bozulmaları önlenmiş oluyor ve sesin daha temiz ve net alınması sağlanıyor. USB çıkışı bulunmayan okuyucularımız üzülmesin, çünkü bu hoparlör seti aynı zamanda ses kartınızın analog çıkışına da bağlanabiliyor.

Yaptığımız testlerde MS35D'nin performansından çok memnun kaldığımızı hemen belirtelim. Ürünün toplam çıkış gücünün çok fazla olmadığı bir gerçek ancak ses kalitesinin mükemmel olduğunu söyleyebiliriz. Yan hoparlörler tiz seslerde olduğu kadar ve bas seslerde oldukça başarılı. Seste bir patlama veya cızırdama olması için subwoofer'ın bas ayarını sona getirip amfinin sesini de neredeyse sonuna kadar açmak gerekiyor.

Yamaha YSTMS35D, pozisyonel ses özellikleri için uygun olmayabilir fakat stereo sistemler içinde bugüne kadar rastladığımız en iyi hoparlör setlerinden birisi.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek bas gücü; çok temiz ses; manyetik koruma; küçük boyutlar ve güzel tasarımı.

EKSİLER Fiyatı biraz fazla gelebilir.

SONUÇ YSTMS35D, Yamaha'nın hoparlör piyasasındaki başarısını bir kez daha ispatlayan bir sistem. Bilgisayarda müzik keyfi yaşamak isteyenlerin kaçırmaması gerek.

DIAMOND

SupraMax 56K USB

ÜRETİCİ FİRMA
Diamond Multimedya,
www.diamondmm.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimadya,
(0212) 216 45 68
Karma,
(0212) 239 32 00.

FİYATI
90$ + KDV

Donanım bölümünü yakından takip eden okuyucularımız editörlerimizin Diamond Supra serisi modemlere karşı olan sempatisini hatırlayacaklardır. Daha önce Temmuz ve Ekim 1999 sayılarımızda incelediğimiz Diamond Supra 56E Pro ve 56e Memory gerek üretim kalitesi ve gerekse üstün performanslarıyla bizden tam not almayı başaran modeller olmuştu. Bu ay Supra serisinin en yeni modeli olan SupraMax 56K USB incelemeye aldığımız ilk modem.



Diamond SupraMax 56K USB hoş tasarımı iledikkat çeken bir modem.

SupraMax 56K USB, öncelikle küçük sayılabilecek boyutları ve hoş tasarımı ile dikkat çekmeyi başarıyor. Şeffaf tasarımın bu modeme ilgi çekici bir görünüm kazandırdığını belirtelim. Adından da anlaşılacağı gibi bu modem USB arabirimini kullanıyor ve bu arabirimin getirmiş olduğu tüm avantajlardan da yararlanıyor. Kurulumu sadece bir iki dakika sürüyor ve bu işlem sonunda bilgisayarınızı tekrar başlatmak zorunda değilsiniz.

Bu modemin performansı ve kalitesi SupraExpress 56E Memory'i veya 56E Pro'yu aratmayacak nitelikte. SupraMax 56K USB, V.90 ve K6flex 56K protokollerini destekliyor. V.42bis ve MNP5 veri sıkıştırma protokolü desteği bulunuyor. Ayrıca MNP2-5 ve MNP10 hata düzeltme protokollerini destekliyor. Faks özelliğine de sahip olan modemin tek eksiği voice özelliğine sahip olmaması. Bu modemin dikkat çeken özelliklerinden biri de "Shotgun" teknolojisi. Bu teknoloji kullanıcıya iki modem ve iki telefon hattının bir arada kullanılması imkanını getiriyor. Bu sayede 112Kbps gibi yüksek bir hıza ulaşılması mümkün. Ancak bunun için ISS'nizin bu teknolojiyi desteklemesi şart.

Yaptığımız testlerde SupraMax 56K USB'nin bizi oldukça memnun bıraktığını belirtelim. Bağlantı sırasında canımızı sıkan hiçbir problemle karşılaşmadık ve bağlantı hızı gerçekten tatmin ediciydi. Ancak Diamond'un sağlam sürücülerinin yanında, ürünün yazılım desteğinin oldukça zayıf kaldığını belirtelim. Ürünle beraber faks programı olan RingCentral, Internet Explorer ve Acrobat Reader dışında başka bir yazılım gelmiyor.

Kısacası Diamond SupraMax 56k USB voice özelliğine sahip olmasa da yüksek performansı ile göz dolduran bir modem.

SON KARAR

ARTILAR Hoş tasarım; sağlam sürücü desteği; sorunsuz bağlantı ve yüksek performans.

EKSİLER Yazılım desteği zayıf; voice özelliği bulunmuyor.

SONUÇ Diamond SupraMax 56K USB, kaliteli bir modem arayan herkesin ilk tercihlerinden biri olması gerekir.

HAYES

Accura V.90 External

ÜRETİCİ FİRMA
Hayes,
www.hayes.com

İTHALATÇI FİRMA
Oluşum,
(0212) 234 57 80

FİYATI
84$ + KDV

Hızlı ve sorunsuz bir Internet bağlantısına sahip olmak hepimizin isteğidir. Şüphesiz ki bu konuda dikkatli olmanız gereken ilk şey de modem seçimi olacaktır. Sorunlu ve yavaş bir modem insanı çıldırtacak kadar sinir bozucu olabilir ve bunun yanında yaşadığınız zaman kaybını da unutmamak gerekir. Doğru seçim beraberinde daha hızlı download dolayısıyla önemli bir zaman kazancı ve multiplayer oyunları daha hızlı ve etkili oynama imkanını getirir. Bu konuda sizlere yardımcı olmak amacıyla incelemeye aldığımız ikinci modem Hayes'in Accura V.90 External Modem'i.



Accuru V.90 External gelişmiş voice özellikleriyle dikkat çekiyor.

Accura'nın boyutları biraz büyük olsa da, tasarımı oldukça ilginç ve masaüstünde çirkin bir görüntü yaratmıyor. Birçok external modemde olduğu gibi, bu ürünün üzerinde de bağlantı durumunu gösteren ledler yer alıyor. Voice özelliğine sahip olmasından dolayı modem üstüne bir hoparlör ve mikrofon yerleştirilmiş. Bu arada modemin voice özelliğinin oldukça başarılı olduğunu da belirtmeliyiz. Modem üzerinden yaptığınız konuşmalar oldukça başarılıydı. Ayrıca mesaj kaydetme imkanınız bulunduğundan ürünü bir telesekreter olarak kullanmanız da mümkün.

V.90 56K veri protokolünü kullanan Accura External; V.42, MNP2-4 hata düzeltme ve V.42 bis, MNP5 veri sıkıştırma protokolleriyle uyumlu. Ürün V.17, V.29 ve V27ter faks protokollerini destekliyor.

Accura V.90 External'in kurulumu da oldukça kolay ve sorunsuz. Sürücü desteğinin de oldukça başarılı olduğunu belirtmeliyiz. Bunun yanında ürünün hoşumuza giden bir diğer özelliği geniş yazılım desteği oldu. Bir virüs koruma programı olan Panda Antivirus Platinum, grafik uygulama yazılımı olan PaintShop Pro SE, telefon ve faks uygulamaları yazılımı olan Phone Tools Graphic, Internet Explorer ve Microsoft Netmeeting ürünle birlikte gelen yazılımlardan birkaçı.

Yaptığımız testlerde Accura'nın performansı bizi memnun bırakmaya yetti. Bir iki bağlantı kopması dışında herhangi bir problemle karşılaşmadığımızı belirtelim. Hayes Accura V.90 External Modem'in fiyatı biraz yüksek gibi görünse de sorunsuz ve kaliteli bir modem arayanların mutlaka üstünde düşünmesi gereken bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR Voice özelliği oldukça başarılı; mesaj kaydetme özelliği; geniş yazılım desteği.

EKSİLER Ürün paketinden çıkan ücretsiz Internet servisi paketlerini kullanamıyor olmak üzücü.

SONUÇ Sorunsuz Internet bağlantısı için göz önüne alınması gereken bir modem.

BTC
BCD F560B

Bir iki ay öncesine kadar CD-ROM piyasasında görülen durgunluk yeni ürünlerin piyasaya çıkmasıyla sona ermiş gibi görünüyor. Önce Toshiba'nın bizden Editör'ün Seçimi ödülünü almayı başaran 48X CD-ROM'u ve daha sonra Creative'in 52X sürücüsünün bu piyasaya renk getirdiği bir gerçek. Bu ay incelemeye aldığımız ürün ise adını çok fazla duymadığımız bir firma olan BTC'den geliyor. BCD F560B ismini taşıyan bu ürün maksimum 52X okuma hızına sahip.

BCD F560B küçük boyutlarıyla dikkat çeken bir CD-ROM.

Oldukça sade olarak tasarlanmış F560B, bugüne kadar gördüğümüz diğer CD-ROM sürücülerden daha küçük bir yapıya sahip. Ürün IDE arabirimini kullanıyor ve Ultra-DMA/33 desteği bulunuyor. Windows 95, Windows 98, Windows NT ve OS/2 Warp 3.0 işletim sistemlerinde herhangi bir sorunla karşılaşılmadan kolayca kurulabilen F560B, Audio CD, Video CD, CD-I, Multisession Photo CD, CD+ (Enhanced CD), CD-extra, i-tarx ve CD-UDF CD formatlarını destekliyor.

Yaptığımız testlerde ürünün bazı CD-R'ları okumada sorunlar çıkardığını gördük. Bunun dışında başarılı sayılabilecek sonuçlara imza attığını belirtelim. 30.1X sürücü ortalaması geçen ay incelediğimiz Creative 52X'in 30.8X'lik sürücü ortalamasına oldukça yakın bir değer. Sürücünün okuma performansından memnun kaldığımızı belirtmemiz gerekiyor. Ancak bu konuda hem Creative CD5230E' den hem de Toshiba XM-6702B'den daha başarısız olduğu da bir gerçek. Okuma sırasında istikrarlı bir çizgi izliyor, fakat çizik veya lekeli CD'lerde takılmalar yaşanıyor. Ortalama 4684kps'lik okuma hızının da fena sayılmayacak bir değer olduğunu belirtmemiz gerekiyor.

BCD F560B çalışırken çok fazla gürültü yapıyor ve bu konuda Creative CD5230E'den daha başarısız olduğu bir gerçek. CD-ROM üreticilerinin birçoğunun bu konuyu atlıyor olması ve iyileştirme çabasından uzak görünmeleri gerçekten üzücü. Ürünün bir diğer eksisi de takılan CD'leri biraz geç algılaması, ayrıca herhangi bir CD'yi çıkarması için de bir süre beklemeniz gerekiyor.

BCD F560B'nin 52 hızlı bir CD-ROM' dan beklenen performansı gösteremediği gerçek. İstikrarlı okuma hızı ve fiyat performansı göz önüne alındığı zaman değerlendirilmesi gereken bir CD-ROM sürücü.

SON KARAR

ARTILAR İstikrarlı okuma; yüksek fiyat performans; motorized loader tray özelliği sayesinde yatay veya dikey çalışabiliyor.

EKSİLER Bir gürültü problemi var; bazı CD-R'ları okumada güçlük çekiyor.

SONUÇ BTC BCD F560B, ortalama bir CD-ROM arayanların tüm ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte.

ÜRETİCİ FİRMA
BTC,
www.btc.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0 212) 217 29 29

FİYATI
48$ + KDV

BENCH MARKLAR

CD TACH 98
Maksimum okuma hızı: 6344kps
Minimum okuma hızı: 3145kps
Ortalama okuma hızı: 4684kps
Veri erişim süresi: 76ms

SAITEK
P750 Gamepad

Şu an için belki de ihtiyaç duyduğunuz veya almayı düşündüğünüz en son şey yeni bir gamepad olabilir. Fakat bu üretici firmaların yeni ürünler geliştirmelerine bir engel değil. İşte bunlardan birisi olan Saitek P750, piyasada bulunan diğer gamepad'lerle birçok ortak özelliğe sahip olmasının yanında kendine has yeni ve hoş özelliklerle dikkatleri üstüne çekmeyi başarıyor.


Saitek P750'nin piyasada bulunan birçok gamepad'den daha ergonomik olduğu bir gerçek.

Saitek P750 oldukça güzel bir tasarıma sahip. Ürünün üstünde 8 adet ateş tuş bulunuyor. Bunların dördü gamepad'in üstüne yerleştirilmiş ve tetik tipi olarak tabir ettiğimiz tuşlar, diğer dördü ise önde parmaklarınızın denk geldiği yerde bulunuyor. Üründe 8 yönlü dijital D-pad ve analog D-pad yer alıyor. 3D Shooter veya aksiyon oyunlarında dijital D-pad'i kullanırken, yarış veya spor oyunlarında analog D-pad'in avantajlarından faydalanmanız mümkün. Piyasada birçok analog kontrollü gamepad bulunduğu bir gerçek, ama Saitek P750 bu konuda birçoğunu gölgede bırakacak kadar başarılı. Özellikle yarış oyunlarında bu gamepad'in verdiği his ve sağladığı rahatlık tartışılmaz. Bununla birlikte bu analog D-pad'in yatay veya dikey yönde kilitlenebiliyor olması oldukça hoş bir yenilik. Bu özellik *Killer Loop* gibi hover craft yarış oyunlarında çok işinize yarıyor. Çünkü D-pad'i dikey yönde kilitleyerek aracın yanlışlıkla aşağı veya yukarı hareket etmesini önlemeniz mümkün.

Saitek'in piyasaya sürdüğü diğer gamepad'ler gibi P750 de firmanın en güncel sürücü ve programlama yazılımının yer aldığı bir CD ile birlikte geliyor. Bu CD sayesinde ürün hiçbir sorunla karşılaşılmadan rahatlıkla kurulabiliyor.

P750'nin bizi hayal kırıklığına uğratan tek yanı, beklediğimiz kadar ergonomik olmaması. Ürün elinize tam oturuyor ve tutuşu oldukça rahat, fakat uzun süreli kullanımlarda parmaklarınızı yoruyor. Bunun sebebi de hemen parmaklarınızın altında bulunan 4 ateş tuşunun yanında parmaklarınızı dinlendirebileceğiniz bir yer bulunmaması. Çoğu zaman parmaklarınız yorularak bu tuşların üstüne düşüyor ve sonuçta yanlışlıkla bir tuşa basabiliyorsunuz.

Hem dijital hem de analog bir gamepad arıyorsanız Saitek P750'yi kesinlikle göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Bazen parmaklarınızı yorsa da piyasada bulabileceklerinizin bir çoğundan daha rahat kullanıma sahip olduğu bir gerçek.

SON KARAR

ARTILAR Hem dijital hem de analog D-pad; analog D-pad yatay veya dikey yönlerde kilitlenebiliyor.

EKSİLER Uzun süreli kullanımlarda parmakları yorabiliyor.

SONUÇ Özellikle bir yarış oyunu fanatiğiyseniz bu gamepad tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacak nitelikte.

ÜRETİCİ FİRMA
Saitek,
www.saitek.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi
(0212) 217 29 29

FİYATI
Belli değil

AVERMEDIA

AverKey Pro

ÜRETİCİ FİRMA
AverMedia,
www.averm.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
77$+KDV

Büyük ekran bir monitörde oyun oynamanın veya film izlemenin zevki tartışılmaz. Ancak bu devlerin fiyatlarının çok yüksek olması, çoğu kullanıcının bu zevki tatmasını engeliyor. Bu durumda geriye bir seçenek kalıyor; o da oyunları televizyon ekranından oynamak. Fakat bunun için de ekran kartınızın TV çıkışı özelliği bulunması gerekiyor. Piyasada bulunan yeni nesil bir çok ekran kartında TV çıkışı özelliği var, fakat bunun yanında hala büyük bir çoğunluk bu özellikten mahrum ve ellerindeki monitörlere mahkum durumda. İşte bu konuda imdadınıza yetişen bir ürün AverMedia firmasından geliyor. Daha önce bir çok televizyon kartını incelemiş olduğumuz multimedya dünyasının güçlü isimlerinden olan AverMedia'nın AverKey Pro'su size bu imkanı sunuyor.



AverKey Pro, oldukça başarılı bir prezentasyon cihazı.

Bir prezentasyon cihazı olan AverKey Pro ile herhangi bir ekran kartından televizyona veya projeksiyon aletine görüntü aktarmanız mümkün. Hem PC hem de MAC sistemleri için uyumlu olan bu ürün, herhangi bir yazılıma da ihtiyaç duymuyor. Yapmanız gereken tek şey ekran kartınızın monitör çıkışından bu ürünü bilgisayarınıza bağlamak. Daha sonra AverKey üzerinde yer alan monitör çıkışına monitörünüzü, S-Video VGA veya kompozit video çıkışına da televizyonunuzu bağlamanız mümkün. Ürün 17.8x13x2.2 cm boyutlarında ve oldukça hoş bir tasarıma sahip. Üstünde bulunan 4 adet tuş sayesinde televizyon ekranındaki görüntüyü büyültüp küçültebiliyor, hizalama ayarlarını ve görüntünün keskinliğini ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca ürünün yan tarafında parlaklık ayarlarını yapabildiğiniz bir ayar düğmesi de bulunuyor.

AverKey Pro, 16.7 milyon renk derinliğinde maksimum 800x600'lük bir çözünürlüğü destekliyor.

Yaptığımız testlerde AverKey Pro'dan oldukça memnun kaldığımızı belirtmemiz gerekiyor. Görüntü kalitesinin pek çok TV çıkışı bulunan ekran kartından aldığımız görüntüden çok daha iyi olduğunu söyleyebiliriz. Üstelik denemelerimiz sırasında hiçbir sorunla da karşılaşmadık, görüntü ayarlarının yapılması da oldukça kolay. Özellikle filmlerde çok başarılı olduğunu eklemeliyiz. AverKey Pro, televizyonda oyun ve film keyfi yaşamak isteyenlerin gözardı etmemesi gereken bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR Ekran kartınız ne olursa olsun TV'ye görüntü aktarma imkanı sunuyor; birçok ayar ürün üzerinden yapılabiliyor.

EKSİLER Sadece ekran kartında TV çıkışı olmayanlara hitap ediyor.

SONUÇ TV'ye görüntü aktarma konusunda sorunlarınız varsa, AverKey Pro tam sizin aradığınız ürün.

A4 TECH

4D Cable Free

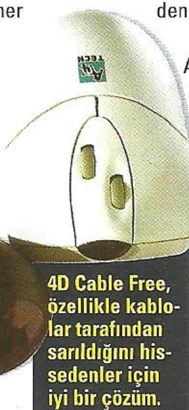
ÜRETİCİ FİRMA
A4 Tech,
www.a4tech.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
37$ + KDV

Bilgisayarlar günümüzde insanların en önemli yardımcıları olmuş durumda. Bugün en büyük işyerlerinden evlere kadar hemen her yerde karşımıza çıkan bu teknoloji harikaları, ne yazık ki bazı sorunları da beraberlerinde getiriyorlar. Bu sorunlardan bir tanesi de, hiç kuşkusuz yarattıkları kablo karmaşası. Bu durumun farkında olan üreticiler de, kablosuz ürünlerini arka arkaya piyasaya sürmeye başladılar. Bu ürünlerin en son örneklerinden birisi de A4 Tech'in 4D Cable Free'si.

Ürün, kablosuz bir mouse ve bu mouse'dan gelen sinyalleri alıp sisteme iletmekle görevli olan küçük bir alıcıdan oluşuyor. Alıcıyı kasanın arkasındaki PS/2 yuvalarından biri yardımıyla bilgisayara bağlayıp sürücüleri yükledikten sonra ürünün kurulumu tamamlanıyor. Alıcı, mouse'dan gelen sinyalleri 1 metre uzaklığa kadar algılayabiliyor. Ancak bu uzaklık 1 metreyi geçerse, mouse'unuzu kullanmakta zorluk çekeceğinizi şimdiden belirtelim.


4D Cable Free, özellikle kablolar tarafından sarıldığını hissedenler için iyi bir çözüm.

Mouse'un tasarımı, klasik A4 Tech tasarımlarıyla büyük benzerliklere sahip. Biri yanda olmak üzere toplam üç tuşa sahip olan ürün üzerinde iki de kaydırma tekerleğine yer verilmiş. Bu tekerlekler, sürücülerin de yardımıyla ekranınızda yatay ve dikey kaydırma işlemlerini yapmanızda büyük kolaylık sağlıyor. Yanda yer alan tuşun, özellikle 3D Shooter tarzı oyunlarda gerçekten de çok fazla işe yaradığını kabul etmek gerekli. Özellikle bu tuşa zoom işlevi verirseniz, rakiplerinizi kolayca alt etmeniz işten bile değil.

Ürünün ele oturması da, en az özellikleri kadar başarılı. Elinizi mouse'un üzerine koyduğunuzda, hem üç tuşun, hem de kaydırma tekerleklerinin tam olması gerektiği yerde olduğunu siz de hemen farkedeceksiniz. Başarılı ergonomik yapı, bir de kablo kargaşasından uzak kullanımla birleşince, ürünün gerçekten de oldukça başarılı olduğunu anlamak hiç de zor değil.

Son zamanlarda sıkça görmeye alıştığımız bir çok kablosuz üründen daha başarılı bir tasarıma sahip olan A4 Tech 4D Cable Free, oyunlarda sınırsız özgürlük arayanlar ve etrafındaki kablo kalabalığından sıkılanların kesinlikle kaçırmaması gereken bir ürün. Ancak bu ürüne sahip olabilmek için normal bir mouse'a göre biraz daha fazla harcama yapmayı göze almanız gerektiği de bir gerçek.

SON KARAR

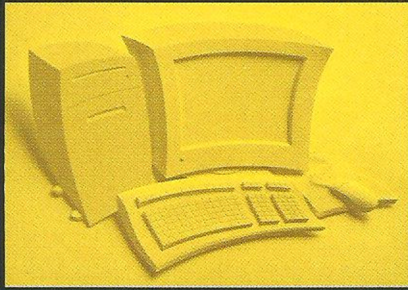
ARTILAR Kablo kargaşası yaratmıyor; üzerinde iki kaydırma tekerleği yer alıyor; oldukça ergonomik.

EKSİLER Normal mouse'lardan pahalı; algı mesafesi sadece 1 metre.

SONUÇ Bilgisayar kablolarından bunaldıysanız, A4 Tech 4D Cable Free tam sizin aradığınız ürün.

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

YENİ DÜNYANIZI SEÇİN

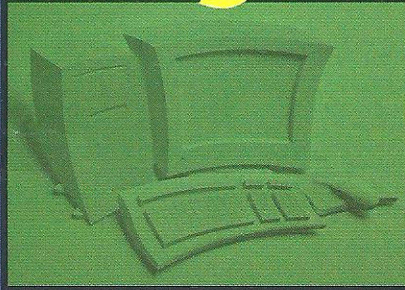


EKONOMİK SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 1300S

KASA: Asus T5 — 66S
İSLEMCİ: Intel Celeron 500MHz — 152S
ANAKART: Abit BE6 — 121S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM — 50S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜSTÜRÜCÜ: AB-RS370 — 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 10X Pioneer DVD-ROM — 122S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB — 14S
HARD DİSK: 8.4GB Fujitsu UDMA 66 — 116S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital — 56S
MODEM: Apache 56K Internal — 44S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital — 258S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000 — 142S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital — 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro — 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround — 57S
KLAVYE: Mitsumi — 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft — 45S

TOPLAM: 1,329S

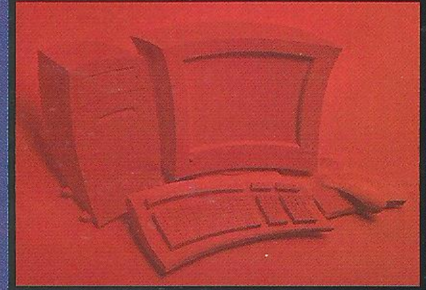


ORTA SEVİYELİ SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 2000S

KASA: Asus T5 — 66S
İSLEMCİ: AMD Athlon 500MHZ — 200S
yada Intel Pentium III 550MHz — 286S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 — 168S
PIII icin Abit BE6 — 135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM — 110S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3 — 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB — 14S
HARD DİSK: 13.5GB Western Digital — 141S
SES KARTI: Creative SBLive! Player — 81S
MODEM: Apache 56K Internal — 44S
MONİTOR: 19" Hyundai 9695C — 483S
VIDEO KARTI: Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra — 187S
JOYSTICK: Microsoft Sidewinder Precisson Pro — 65S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro — 38S
HOPARLÖR: Cambridge SoundWorks FPS 1000 — 89S
KLAVYE: Mitsumi — 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft — 45S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 2.014S
AMD Athlon-tabanlı: 1.961S



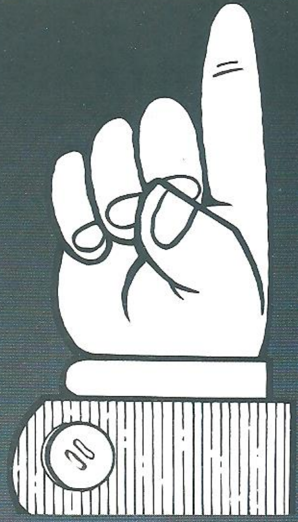
PAHALI SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 3400S VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10 — 84S
İSLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ — 500S
yada Intel Pentium III 700MHz — 632S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 — 170S
PIII icin Abit BE6 — 135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM — 156S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3 — 160S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB — 14S
HARD DİSK: 20.4GB Seagate Baracuda — 296S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum — 209S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 — 105S
MONİTÖR: 21" Sony 500 PST — 1050S
VIDEO KARTI: Creative Geforce 256 PRO DDR — 289S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System — 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike — 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 — 152S
KLAVYE: Logitech — 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer — 75S

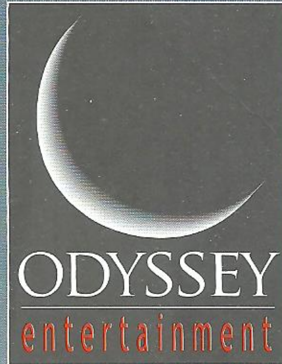
TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.570S
AMD Athlon-tabanlı: 3.382S

Sadece bir dakika



- Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş, kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,
- vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, güçlü ekonominin artan hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.



Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri

Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: Oyun Kontrol Cihazları Bölüm:2

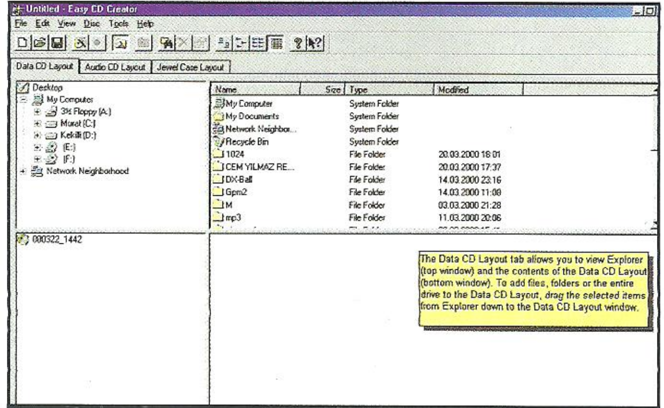
KONTROL CİHAZI	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	DÜĞME SAYISI	KONTROL TİPİ	ÖZELLİKLERİ	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
A4 Tech Racing Easy	Kasım '99	13$	3	Joystick Direksiyon	Direksiyon, joystick üzerine yerleştirilmiş.	Multimedya (0212) 2129850	Farklı bir cihaz arayanları cezbedebilir ama hatalarına katlanmalısınız.
A4 Tech Scroll Fire	Kasım '99	13$	4	Analog Joystick	Hat switch, tekerlek	Multimedya (0212) 2129850	Getirdiği yeniliklere karşın hataları yüzünden ancak fiyatıyla ön plana çıkabiliyor.
Genius Speed Wheel Formula	Aralık '99	45$	6	Direksiyon	Pedal ve vites kolu	Boğaziçi (0212) 2172929	Ucuz fiyata kullanışlı bir direksiyon arayanlar, bu üründen çok memnun kalacak.
Microsoft SideWinder Dual Strike	Aralık '99	53$	9	Gamepad	USB arabirimi, iki parçadan oluşuyor	Microsoft (0212) 2585998	Birçok FPS kontrolöründen iyi olabilir ama biz mouse ve klavyemizden şaşmayacağız..
Microsoft SideWinder Gamepad Pro	Aralık '99	38$	9	Gamepad	USB arabirimi, iki parçadan oluşuyor	Microsoft (0212) 2585998	Orjinal SideWinder tasarımının yanında çok sönük. Daha iyisini beklememiz lazım.
Zycon Joyrider Pro	Ocak '00	75$	4	Direksiyon Joystick	Pedal, üç farklı modda kullanılabiliyor	Mascom (0212) 2121366	Alırken yedek olarak birkaç tane japon yapıştırıcısı almayı sakın unutmayın.
Microsoft SideWinder	Şubat '00	56$	6	Direksiyon	USB arabirimi, pedal	Microsoft (0212) 2585998	Bir direksiyonun sahip olmasıWheel gereken bütün önemli özellikleri bünyesinde barındırıyor. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Gravis Xterminator Dual Strike	Şubat '00	Belli değil	9	Joystick	İki adet hat switch	Sardes (0232) 4626973	Hangi türle ilgileniyor olursanız olun, bu ürüne mutlaka bir şans verin. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Saitek R100 Racing Wheel	Şubat '00	Belli değil	5	Direksiyon	Pedal, küçük boyut	Boğaziçi (0212) 2172929	Sınırlı bütçesi olanlar için çok iyi bir seçenek, fakat eksiklerini göze almalısınız.
Saitek P120 Gamepad	Şubat '00	Belli değil	6	Gamepad	Analog ya da dijital kullanım imkanı.	Boğaziçi (0212) 2172929	İlk bakışta basit gibi görünse de, P120 kesinlikle kullanışlı bir gamepad. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

* Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlardır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Teknik Sorular ve Cevaplar olarak, bilgisayar konusundaki sorunlarınızı çözmeye tam gaz devam ediyoruz. Bu ay yine sizlerden gelen sayısız mektup ve e-mail'i cevaplamak için var gücüyle çalışan editörlerimiz, altından kalkılamayacak sorun olmadığını bir kez daha ispatlamayı başardı.



ASPI sürücülerine ihtiyaç duyan Adaptec yazılımlarından birisi de, bu gün çok fazla kullanılan Easy CD Creator.

S **Sevgili PC Gamer Türkiye çalışanları,**

İyi günler. Ben bir Windows 2000 kullanıcısıyım ve aspi ile ilgili bir sorunum var... O yüzden AudioCatalyst 2.01 ve MusicMatch 4.5 gibi aspi'ye gerek duyan programları kullanamıyorum. Ve bir de Philips'in CD kayıt programı olan Write2CD de kullanılamıyor... Adaptec'in aspicheck adlı programını kullandım ve winaspi.dll, aspi32.sys, wowpost.exe adlı dosyaların eksik olduğunu söyledi.Bu dosyaları nerden bulabilirim ve bulursam ne yapmam gerekecek???

Ve bir sorum da okunmayan CD'ler hakkında... Öyle dehşetlice çiziklerle dolu olmayıp da parmak izleri ve ufak tefek çizikler olan CD'leri bi kurtarma yolu yok mu? Buna çözüm bulursanız çok sevineceğim...

Bir de PC133 ile PC100 arasındaki performans farkı o kadar fazla mı? Diyelim PC100 uyumlu bir anakarta PC133 takmak istedim. RDRAM de olduğu gibi Dimm Riser gibi bir çevirici var mıdır? PC133, PC66, PC100 gibi farklı RAM'ler varken RDRAM, DDR-SDRAM'ler gibi çeşitler ortaya çıkınca ne olacak??? Her şey karışmayacak mı? Ne yapıyor bu adamlar??? Son sorum da bileşenlerimin dayanım süresi hakkında tabi...

Hepinize gerçekten çok iyi çalışmalar çünkü bu ülkenin gerçek bir oyun dergisine ihtiyacı var!

Sistemimin Bileşenleri: 19" Philips 109S monitör, Abit Be6-2 anakart, P III-550E FC-PGA Cpu o/c @ 733 Mhz, Creative Geforce Pro, 256 Mb Sdram(pc100) 2*128, Quantum 17.3 GB Fireball plus KX HDD, Pioneer 10x DVD-ROM, Asus 50xMax CD-ROM, Philips 4x4x32 CD-RW, SBLive! Platinum, 56K Hayes Accura V.90 External modem, HP 690C printer, Mustek 600CU scanner, Flyvideo 98'FM TV kartı, Hollywood Plus Mpeg Decoder.

İyi çalışmalar

—CEM ALPAY, E-MAIL YOLUYLA

C Öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Sorularının cevaplarına gelince...

Tüm Adaptec CD-R yazılımları ASPI'yi normal kurulumları sırasında sisteminize yüklerler. Ancak bazı durumlarda yüklemiş olduğunuz diğer software'lar bu ASPI dosyalarının bozulmasına veya silinmesine yol açabilir. Bu problemden kurtulmak için Adaptec yazılımını tekrar bilgisayarına kurman yada www.adaptec.com/support/faqs/aspilayer.html adresinde bulunan ASPI32.EXE isimli dosyayı download edip çalıştırman gerekiyor.

Üzerinde ufak tefek çizikler veya parmak izleri bulunan ve CD-ROM tarafından zor okunan CD'leri kurtarmak için kullanılabileceğin CD Repair Kit isimli bir ürün bulunuyor. Bu ürüne herhangi bir bilgisayar mağzasında bulacağını sanıyoruz. Ancak bu kitin ne kadar başarılı olduğu da tartışılır. Ama pekçok CD'yi kurtarabildiği de bir gerçek.

Basitçe PC-100 ve PC-133 SDRAM'lerin bant genişliklerini karşılaştıracak olursak: PC100'ün efektif bant genişliği 0.8GB/s ve teorik bant genişliği 0.5GB/s civarındadır. PC133'ün efektif bant genişliği ise yaklaşık 1GB/s ve teorik bant genişliğide 0.6GB/s'dir. Bu değerlere bakıldığı zaman aralarında çok da fazla olmayan bir performans farkı bulunduğu görülür. Bu performans farkı ofis uygulamalarında fark edilmeyecek bir değerdir. Ancak 3D oyunlarda bu hissedilir bir fark olacaktır. Herhangi bir PC100 anakarta PC-133 SDRAM'i herhangi bir çeviriciye ihtiyaç duymadan takabilirsin, ancak RAM 100MHz hızından yukarı çıkamaz. Bu noktada şunu da belirtmemiz gerekiyor, PC-133 SDRAM'ler daha geniş bant genişliğine ve daha hızlı olmasına rağmen 2-2-2 yerine 3-3-3 modunda çalıştığından dolayı, 440BX, 440GX, 820 veya 840 çipsetli anakartlarda kullanıldığı takdirde PC100 SDRAM'lerden daha yavaş kalabildiği bir gerçek. Bunun yanında AMD K7'nin de bu PC-133 hafıza modülünü desteklemediğini belirtelim. Eğer PC-133 SDRAM'leri tam randımanlı bir şekilde kullanmak istiyorsan Via 133A veya Intel Solano çipsetli anakartları beklemen gerekiyor.

Bahsettiğin RAM çeşitliliğine gelince. Bunu normal olarak karşılamak gerekiyor, özellikle bir rekabet ortamında. Nasıl her geçen gün nerdeyse yeni bir ekran kartı veya grafik işlemciye rastlıyorsak, yeni RAM teknolojilerine de alışmamız gerekiyor. Ortalığın fazla karışacağını da sanmıyoruz. İhtiyaçlarımız veya maddi durumumuz ölçüsünde değişik alternatifler arasından seçim yapabilme şansımız olması gayet iyi.

Son olarak gayet iyi bir sisteme sahip olduğunu ve bu sistemin seni oldukça uzun bir süre idare edeceğini belirtelim.

Oyun Makinesi

Okuyucularımızdan gelen hemen her mektup ya da mail'de en çok sorulan soru, sahip oldukları sistemin daha ne kadar idare edebileceği oluyor. Biz de bu ay, piyasadaki oyunları rahatlıkla oynayabileceğiniz minimum sistemi yayınlamayı uygun bulduk. Daha düşük sistemlerle de bir çok oyunu oynayabilirsiniz ancak sorun yaşamadan ve keyfinizce oyun oynamak istiyorsanız, en azından aşağıdaki bileşenlerden oluşan bir sisteme sahip olmanız şart.

- **Intel Pentium II 400 ya da Intel Celeron 500**
- **128MB SDRAM**
- **Voodoo 3 3000 ekran kartı**
- **6.1GB IDE hard disk**
- **40X CD-ROM sürücü**
- **Creative PCI 128 Vibra ses kartı**
- **17" SVGA monitör**
- **Microsoft SideWinder Gamepad**
- **56K modem**

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

S **Merhaba,**
Hiç vakit kaybetmeden size sorunlarımı ileteyim. PIII-450, 128 RAM, Voodoo3 3000, 8.4GB hard disk, 32x CD-ROM'dan oluşan bir düzenek var elimde ammmaaa... 2 adet çözemediğim problemim var. Yardımcı olursanız sevinirim.
1-Bilgisayarı kapattığımda şu hata komutu ile karşılaşıyorum: msgsrv32. Bu nedir? Yoksay ve kapat komutlu bir ekran geliyor (bilirsiniz). Kapat dedikten sonra yine aynı şey, bu programda bir hata olustu falan filan.. Yani bunlara "kapat" komutu vermeden bilgisayarımı kapatamıyorum. Nedir bu msgsrv32 olayı?
2-Bir diğer sorun ise 64MB olan RAM'i 128'e çıkarınca oldu. Önceden 2 adet 32 kullanıyordum, şimdi tek 128 taktım. Ama bilgisayarı her açtığımda "cpu frequency" ile ilgili bir ileti alıyorum. Ne demek istediğini anlıyorum anlamasına da ne yapmam gerektigini bilmiyorum. Bios'taki ne var ne yok tek tek okudum ama cpu frequency diye birşey bulamadım. Oralar tehlikeli olduğu icin de doğrusu fazla karıştırmadım. Bir de setup'a girdikten sonra exit without saving dediğim zaman aynı uyarıyı vermiyor. Bilgisayarı kapatıp actıktan sonra da vermiyor. Ama 1 gün sonra yine aynı olay. "WARNİNG!.... diye başlıyor....
Neyse, umarım anlamışsınızdır. Anlamasanız da alet çalışıyor ama bir bildiğiniz varsa paylaşırsanız sevinirim. Şimdiden teşekkürler.....

—DEVRİM SALDAMLI, E-MAIL YOLUYLA

C Hemen sorularının cevaplarına geçecek olursak:
1. Msgsrv32.exe bir 32 bit vxd mesaj sunucusu olarak tanımlanabilir.
MSGSRV32.EXE caused a general protection fault in module CM8330SB.DRV EXPLORER caused a general protection fault in module CM8330SB.DRV
MSGSRV32.EXE: An error has occurred in your program. To keep working anyway, click ignore and save your work in a new file. To quit this program, click Close. You will lose information you entered since your last save.
Iexplore caused an general protection fault in module cm8330.drv
Buna benzer mesajlarla karşılaşıldığı zaman bilgisayarınız cevap vermeyebilir yani kilitlenebilir. Bu tür hataların sebeplerine değinecek olursak. Eğer bilgisayarında C-Media'nın CMI8330 çipsetini kullanan bir ses kartı veya modem bulunuyorsa, bazı durumlarda bu hatalarla karşılaşma olasılığın bulunuyor. Bu ses çipi birçok ses-kartı ve modemin temelinde kullanıldığınıda belirtelim. Bu problemin çözümü için ses kartının veya eğer varsa modeminin üretici firmasının web sitesinden güncel sürücüleri bulup download etmen gerekiyor. Eğer modem veya ses kartının markasını veya üretici firmasını bilmiyorsan C-Media Web sitesinden version 4.10.00.0152 C-Media Windows98 ses kartı sürücüsünü (yada daha güncelini) indirebilirsin. C-Media'nın Web sitesine şu adresten ulaşabilirsin:
http://www.cmedia.com.tw
Eğer ses kartının güncel sürücülerini bulamıyacak olursan aşağıdaki yolu izleyebilirsin:
1. Bilgisayarını Safe mode yada Güvenli Kip'te aç. Bunu yapmak için bilgisayarın açılırken CRTL tuşuna basılı tutman gerekiyor. Windows 98 Startup menüsü açılınca bu tuşa basmayı bırakabilirsin. Daha sonra seçeneklerden Güvenli Kip'i seç.
2. Bilgisayarın güvenli kipte açıldıktan sonra, Başlat/Ayarlar/Denetim Masası'na git ve Sistem seçeneğine çift tıkla.
3. Aygıt Yöneticisi'ni seç.
4. Ses, Video ve Oyun Kontrolleri seçeneğine tıkla.
5. Ses kartına tıkla ve daha sonra Özellikler seçeneğini seç.
6. Sürücü sekmesini seç ve Sürücü Dosyası Ayrıntıları'nı tıkla. Buradan Cm8330sb.drv sürcüsünü kullanıp kullanmadığını kontrol edebilirsin.
7. Bu sürücüyü kullandığına emin olduktan sonra Genel seçeneğine tıkla. Daha sonra "Bu donanım profilini devre dışı bırak" seçeneğini işaretle.
8. Tamam'a tıkla daha sonra pencereyi kapat.
9. Bilgisayarını yeniden başlat.
* Bu işlemin ses kartını devre dışı bırakacağını belirtelim.
2. Bu sorununu çözmen için BIOS ayarlarına girmen gerekiyor. Anladığımız kadarıyla BIOS'unda CPU SOFT MENU gibi bir seçenek bulunması gerekiyor. Bu menüde "CPU Operating Speed" seçeneğinin karşısındaki değeri "450(100)" değerine getirmen gerekiyor. Ancak bu sadece tahmini olarak verdiğimiz bir bilgi. Eğer anakartının markasını belirtmiş olsaydın daha fazla yardımcı olabilirdik.



Savage 4, şu an için hiç de yeterli bir kart değil.

S **Merhabalar sevgili PC Gamer, Derginizden cok memnunum. Her ay çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Benim sorularımı kafanıza gore özetetleyebilirseniz bence iyi olur. Benim size bazı sorularım var.**
1-Benim sistemim Celeron 400, 48MB SDRAM,Voodoo3 3000, 32X CD-ROM, 56K faxmodem, 16 ESS ses kartım var. Bu sistem beni idare eder mi; yoksa geçti mi ve idare etmesi icin ne gerekli?
2-Ben ekran kartımı 32MB Savage4 ile değiştirmek istiyorum, değişen ne olur? Voodoo3'ü ne kadara satabilirim artı Savage4'ü hangi marka almalıyım? Creative gibi mesela... Neden satıyorum derseniz RAM almam için para gerekli, artan para ile RAM alacağım.
3-64MB RAM almayı düşünüyorum yeterli mi?
4-Anakartımda 2 RAM slotu var, markası Aska. Bana ucuz ama iyi sayılabilecek bir anakart tavsiye eder misiniz? O yüzden RAM aldıktan sonra 16MB RAM'i, satmam gerekli. Sağolun, byee.

— DOĞUŞ SÖNMEZ, E-MAIL YOLU İLE

C Dergimizi bu kadar beğeniyor olman inan bizi çok mutlu etti. Teşekkür ederiz. Hemen sorularına geçelim.
1-Sisteminin şu an için tek sorunu RAM. 48MB oldukça az ve günümüzdeki birçok oyunun takılmadan çalışması için yeterli değil. En kötü ihtimalle 64MB'a sahip olman şart. Ama bizim tavsiyemiz, 128MB RAM olacaktır. Böylece uzun süre sorun yaşamazsın.
2-Voodoo3 3000'i satıp yetrine Savage 4 almak çok da mantıklı bir hareket değil. En iyisi bu fikrinden hemen vazgeç ve Voodoo ile bir süre daha idare et. Ama illa ki Savage4 alacağım diyorsan, o zaman en iyi seçimler Creative ya da Diamond olacaktır.
3-Sanırım bu sorunun cevabını

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

zaten ilk cevapta verdik. Kısaca: Yeterli.
4-Ucuz ve iyi bir anakart istiyorsan, GigaByte markalı anakartları tercih etmelisin. Ama bizce en iyi anakartlar Abit ya da Asus. Tabi bunların fiyatı biraz daha yüksek.



Sidewinder, piyasadaki en iyi gamepadlerden biri.

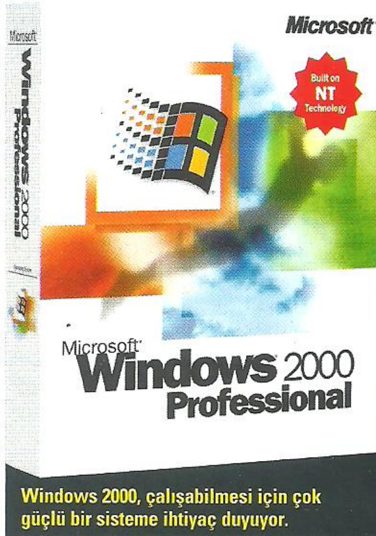
S **Selam PC Gamer, Hepinizi böyle mükemmel bir dergiyi hazırladığınız için tebrik ediyor ve sorularıma geçiyorum.**
1-Benim sistemim BX anakart,Pentium III 450, 64 MB RAM, 5X DVD-ROM, ASUS V3800, Sound Blaster Live! Value, 15"Philips monitör, 6.4GB hard disk. Bu sistem beni daha ne kadar idare eder? Gerekli gördüğünüz upgrade'ler neler?
2-NBA Live 2000 bende çalışmıyor. Arkadaşımın Pentium 300'ünde sorunsuz çalışıyor. Bende "INVALID SHAPE TYPE" hata mesajı çıkıyor. Win98 yeniden yüklendi; yine çalışmıyor. Başka hiçbir oyunda (FIFA 2000, Driver, QUAKE III) böyle bir sorun yok. Lütfen yardımcı olun.
3-Ben Microsoft Sidewinder Gamepad Pro almak istiyorum. Sizce bu iyi bir seçim mi? Creative Cobra mı, MS Sidewinder mı? Fiyatı nedir?
4-Geçen ay 2 nolu CD de verdiğiniz HYPERSNAP-DX programını çalıştıramadım. Full screenshot'a scroll lock tuşunu atadım ve special shot'u da aktif hale getirdim. Yine birşey yok.
Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Cevap yazmanız dileğiyle.

— ALİ DENİZ GÜLAÇTI, E-MAIL YOLU İLE

C Dergimizi bu kadar beğendiğin için inan ki çok mutlu olduk. Mail'ine biraz geç cevap verdiğimiz için senden özür dileriz. Bunun nedeni, account'larımızda 1 haftadır devam eden arızaydı. Neyse ki bu sorunu çözdük.Neyse, hemen cevaplara geçelim...
1-Bence sistemin oldukça iyi. Ama 64MB RAM'i 128MB'a çıkarırsan, daha uzun süre rahat edebilirsin. Başka bir upgrade'e şimdilik ihtiyacın olacağını sanmıyorum.
2-Büyük ihtimalle oyunun sendeki kopyası arızalı. Çünkü bu mesaj, sistemin gerekli texture'ları bulamaması anlamına geliyor. Aynı CD'yi başka bir arkadaşında dene, çalışıyorsa ikinci ihtimal, ekran kartı sürücülerinin eksik olmasıdır. Bu durumda da Internet'ten son sürücüleri download et ve kartını bir de bu sürücülerle kurup oyunu çalıştırmayı dene.
3-Bence Sidewinder Gamepad Pro daha iyi bir seçim olacaktır. Fiyatı yaklaşık 40$.
4-HyperSnap'i çalıştırmak için önce capture'dan "enable special capture" seçeneğini aktif hale getir ve burada ilk 3 seçeneği etkin hale getir. Daha sonra HyperSnap açıkken istediğin oyunu aç ve screenshot almak için scroll lock tuşuna bas. Böylece screenshotları rahatlıkla alabilirsin.

S **İlk önce daha önce sorduğum soruları cevaplandırdığınız için çok teşekkür ediyor ve hemen sorularıma geçiyorum. Umarım bunları da cevaplarsınız...**
1-Bilgisayarım Celeron 300 A, 128MB SDRAM, 50X Asus CD-ROM, 8.5GB hard disk, Creative TNT2 32MB Value (M64 modeli ve ultra değil), Sound Blaster Live! ses kartı, Abit Bh-6 anakart, Apache 56K internal modem.... özelliklere sahip.. Klasik soru olarak ilk önce, sistemimim beni ne kadar idare eder...
2-Emektar Celeron 300 A işlemcim miyadını doldurdu sanırım. Bana fiyat performans bakımından ucuz bir işlemci söyler misiniz? (Celeron 500 almayı düşünüyorum ne zaman ülkemize gelir ve fiyatı ne kadar olur)
3-Ekran kartımın pek iyi olmadığı hakkında rivayetler var. Sizce öyle mi? Eğer öyleyse kafayı yerim, çünkü alalı 4 ay bile olmadı.
4-Epson Stylus Color 300 ve Mustek 1200 USB scanner'ım var. Sizce nasıl bir ikili?
5-Quickshot Sound Force 680 hoparlörlere sahibim. Sizce iyi bir hoparlör mü? Çünkü dergide incelemesini yapmadınız. Fakat ben memnunum.
6-Windows 2000 ülkemize ne zaman gelir ve minimum gereksinimleri nedir? (minimum 64MB RAM istediğini duydum)
7-Son olarak modemim Net'e 48000kps hızından yüksek bağlanmıyor; bunun sebebi nedir ve bunun hızını nasıl 56600kps yapabilirim?
Biraz uzun oldu ama hoşgörünüze sığınıp cevaplarınızı bekliyorum. Türkiyenin bir numaralı dergisine sevgilerle.

— ÜMİT ATALAY, E-MAIL YOLU İLE



Windows 2000, çalışabilmesi için çok güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor.

C Cevaplarımızla sana yardımcı olabildiysek ne mutlu bize. Hemen yeni sorularına geçelim istersen...
1-Sistemin çok da kötü olmamakla birlikte uzun süre idare edecek düzeyde değil. Özellikle ekran kartın ve işlemcin yavaş yavaş ömrünü dolduruyor. Birkaç ay sonra işlemcini ve ekran kartını değiştirmen gerekeceğini şimdiden belirtelim.
2-Bence şu an fiyat performans oranı en yüksek olan işlemciler Pentium III 450 ve Pentium III 500. Ama daha ucuz bir işlemci arıyorum diyorsan, Celeron 500 de fena değil ve uzun süre işini görür. Ülkemizde bu işlemciyi bulabilmen mümkün.
3-Yukarıda da belirttiğim gibi ekran kartının fazla zamanı kalmadı. Birkaç ay sonra değiştirmen gerekecek.
4-Yazıcı ve tarayıcın özellikle bir ev kullanıcısı için oldukça ideal. Zaten evde ara sıra çıkış alıp tarama yapan birisinin bunlardan daha üstün modellere ihtiyacı yok.
5-Hoparlörlerin ortalama bir ses kalitesine sahip ve asla Creative'in ya da Jazz'ın bir çok modelinin seviyesine ulaşamaz. Yine de sen mutluysan, sorun yok demektir.
6-Windows 2000 ülkemize geldi bile. Minimum sistem gereksinimleri: Pentium 133 ya da üstü, 64MB RAM ve üstü (32MB'ı da destekliyor ancak çok da başarılı çalıştığını söylemek zor, 650MBhard disk alanı, CD-ROM.
7-Modemin 48000bps hızında bağlantı sağlıyorsa şanslı sayılırsın. Türkiye koşullarında (telefon hatları ve ISS'lerin durumu) zaten 56000bps hıza ulaşmak neredeyse imkansız. Benim kendi bağlantı hızım ancak 45333bps'ye çıkıyor ve bundan daha yüksek bir hızı inan ki görmedim. Yani 48000bps'lik bir hıza sahip olman aslında sorun değil şanstır.

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

S **Selam,**
Bu aralar bir upgrade düşünüyorum, Celeron'dan Pentium III'e ama bana neleri değiştireceğini biraz belirtirseniz çok sevinirim. Şimdi sistemim Celeron 433 + 50mhz (overclocked), 128MB RAM, SB Live!, Abit Be6-2, Creative TNT2 ultra, Pioneer 10X DVD-ROM, Quantum13.1 UDMA-66 hard disk.
1-Şimdi ilk olarak bu Celeron'daki derdim yüklemelerde değil, UDMA-66 sağolsun ama oyunlardaki düşük frame sayısı bayağı rahatsız edici. Dreamcast'de oynayabildiğim oyunlardan sonra kendinisin 4 katı kadara mal olan bu nesne neden böyle. Şimdi ben 3D Mark'da aldığım 1280x1024'de, 32 bit'de, 24 bit buffering'de 3445 3D Mark aldım, bu ne kadar yükselir?
2-Arada TNT2'mi overclock ettim. 201mhz çalışıyor ama pek bir şey değişmiyor, sizce kartım şu anda performansını kullanamıyor mu? Yani Celeron'un yavaşlığı mı karttan soğuttu beni?
3-Pioneer 10x DVD-ROM almakla iyi etmiş miyim? Daha iyisi varsa anında değiştirtebilirim; tavsiyeniz nedir?
4-Şu anda benim için en iyi Pentium kaçtır? Ben oyunları oynamamızı istendiği gibi oynama taraftarıyım, yani en azından tasarlandığı 45-50fps hızında filan akıcı. Yani kaç mhz beni keser?
Umarım hızlı ve detaylı bir cevap verirsiniz, sonra gidip yanlış bir şey almak istemiyorum. Teşekkürler.

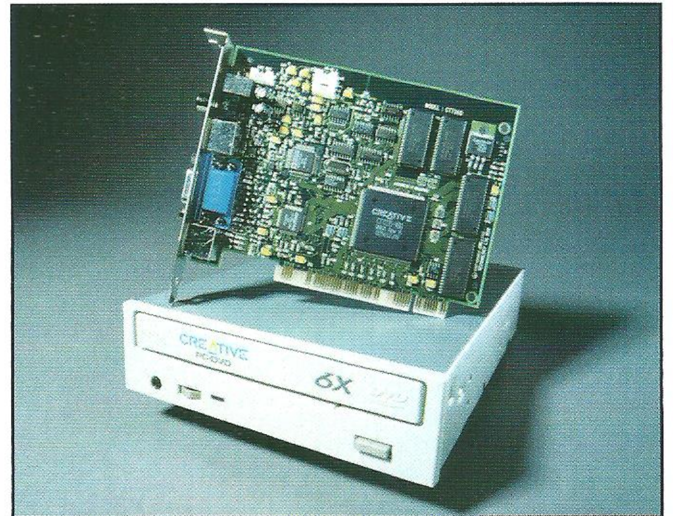
— BORA DOĞRULAR, E-MAIL YOLU İLE

C 1-Aldığın 3445Mark aslında hiç de fena değil. Ama tabi bunu yükseltmek de elinde. Bunun için ekran kartını değiştirip GeForce alabilirsin, bunun yanında işlemcini Pentium III ile değiştirebilirsin. (ki bunu zaten yapacağını söylüyorsun.)
2-Ekran kartlarını overclock etmek bence çok da mantıklı bir hareket değil. Çünkü diyelim ki bir kartın default hızında 60fps elde ettin, overclockla bunu ancak 63'e çıkarabilirsin. Tabi bu durumu gözle farketmek de neredeyse imkansız.
3-Pioneer 10X, şu an için piyasadaki en iyi DVD-ROM'lardan birisi. Ama benim tercihim, her zaman için Creative 6X olurdu. (8X değil...)
4-Şu an için en mantıklı Pentium III'ler 450 ve 500Mhz hızında çalışanlar. Bunun nedeni, hem performanslarının yeterli oluşu, hem de fiyat-performans açısından çok iddialı oluşları.

S **Sayın PC Gamer çalışanları,**
İlk önce verdiğiniz ikinci CD'den dolayı sizi tebrik ederim ve bu uygulamanın devam etmesini dilerim.
1-İlk sorum bilgisayarımla ilgili, bu konuda beni aydınlatırsanız memnun olurum. Ben Fifa 2000 oynarken bilgisayarım error verdi, ben de bilgisayarı resetledim. O günden beri bilgisayar mouse'u tanımıyor. Sorunun Windows kaynaklı olduğunu biliyorum. (bilgisayarın denetim masasında mouse'u tanımlayan code 8 dosyasnın bulunamadığı yazıyor). Ben şu an bilgisayarı formatlamayı düşünüyorum, sizce bu doğru mu; yoksa bilgisayarı yetkili bir servise mi götüreyim?
2-Benim bilgisayarım PentiumII 333 mhz, 4GB hard disk, 8MB ekran kartı, 32MB RAM. Ben bu makineyle ne kadar idare ederim? Sizce upgrade mi edilmeli yoksa yeni bir makina mı alınmalı. Eğer upgrade'se neler önerirsiniz?
3-Bilgisayarım şu an Escort ve bu bilgisayar dakka başı bozuluyor. Sizce toplama bilgisayar mı almalıyım?
4-Ayrıca Fifa oynarken tribünler beyaz parlak bir şeyle kaplı ve bir süre sonra not enough texture erroru veriyor. Bu sorun C sürücümün ağzına kadar dolu olmasından mı kaynaklanıyor? Vereceğiniz cevaplar için şimdiden teşekkürler.

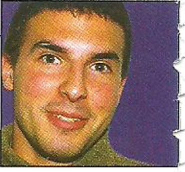
— GÖKTUĞ AKTAŞ, E-MAIL YOLU İLE

C Öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Hemen sorularının cevaplarına geçelim.
1-Şunu belirtmeliyiz ki eğer kendine bu konuda güveniyorsan ve tabiki bilgisayarında bulunan tüm cihazların sürücüleri elinde bulunuyorsa, format atmanın hiçbir sakıncası yok. Ancak şüphe duyduğun bir nokta varsa en iyisi yetkili servisine başvurman olacaktır. Ancak söylemeden geçemeyeceğiz, sistemini daha iyi tanıman için bu gibi durumlar bir fırsattır. Zaten kaybedecek fazla birşeyin olmadığı için (eğer sürücü CD'lerin vasa) bilgisayarına format atıp, sistemi baştan yüklemenin veya yüklemeye çalışmanın ne zararı olabilir ki?
2-Bilgisayarının biraz zayıf kalmaya başladığını sende hissediyorsundur. Günümüz şartlarında pek çok uygulama ve oyun yüksek bir işlemci ve RAM istemeye başladılar. Bir upgrade veya yeni bir bilgisayar almayı düşünmeden önce ihtiyaçlarını belirlemiş olman gerekiyor. Yani "Ben ne yapacağım bu bilgisayarla?" diye kendini yargılaman gerekiyor. Yeni çıkan veya çıkacak gelişmiş oyunları oynamak veya uygulama programları ile uğraşmak ise sorunun cevabı, kısa bir süre içerinde kapsamlı bir upgrade veya yeni bir sistem alman gerekecek. Sana tavsiyemiz eğer maddi yönden bir sıkıntın yoksa yeni bir sistem alman olacaktır. Ancak hemen hepsini alamam diyorsan, öncelikle işe işlemci ve RAM upgrade'i ile başlayabilirsin. İşlemci olarak PIII 450 veya 500 ve 128MB RAM sana önerebileceğimiz ilk iki upgrade'in. Daha sonra ekran kartını değiştirebilirsin. Son sorundan anladığımız kadarıyla hard disk'inde bir yer sorunundan bahsediyorsun. Bu da demek oluyor ki yeni bir hard disk alman da gerekecek. Bunun için sana en az 10.1GB'lık bir hard disk almanı tavsiye edebiliriz.
3-Bilgisayarını Eskort'tan almış olmanın bir avantajı teknik servis hizmetinden faydalanma imkanının bulnması. Sonuçta bir toplam bilgisayarda veya markalı bilgisayarda bulunan bileşenler aynıdır. Fakat markalı bilgisayarlar sana bir garanti verir. Yani herhangi bir arıza durumunda karşında muattap olabileceğin birileri bulunur. Ancak toplama bilgisayar aldıktan kısa süreliğine vaad edilen bir garantiden sonra çoğu zaman yalnızsındır. Çıkacak sorunları kendin çözmen gerekir.
4-Bu sorun ekran kartının yetersiz kalmasından kaynaklanıyor. Hard disk'inde yer bulunmaması bu tür bir hataya sebep olmaz. Texture işlemi direkt olarak ekran kartını ilgilendirir.



Creative Encore 6X, hala en iyi DVD-ROM olma özelliğini koruyor.

CÜNEYT HALU



Daha da fazla Unreal Tournament...

Sanki *Unreal Tournament* hayatımızı yeterince kaydırmamış gibi şimdi de Bonus Pack çıkardılar başımıza! *Quake III: Arena*'da grafikleriyle rüyalarımıza giriyor. Nedir bu çektiğimiz?

Herkese merhaba! Bu ay ben çok keyifliyim, insan herşey yolunda gittiği zaman ister istemez böyle paranoyaya kapılır bilirsiniz, olur olmaz yerlerde "İnşallah"lara, "Maaşallah"lara falan başladım ben de bu aralar! Hayatımdaki diğer şeyler de çok düzgün gidiyor (Boğaziçi'nde yüksek lisansa başlamam, dolayısıyla askerliğimin biraz ertelenmesi, bayramda İzmir vs.), ama bu keyfimin en önemli bileşenlerinden biri de (mühendis ağzım nasıl ama?) *Unreal Tournament Bonus Pack*. Bu kadar ufacık bir şeyle (5MB) nasıl mutlu olabildiğimi merak edebilirsiniz, ama zaten benim en büyük mutluluklarım küçücük şeylerden kaynaklanır (kişilik analizine daldım, dikkat! Sıkılanlar şimdiden 1-2 paragraf ileri atlayabilirler). Mesela Bonus Pack dedikleri bu paket beni 1-2 hafta idare eder şimdi... Sonra *Diablo 2* çıkar, o zaman da 2-3 ay sevdiklerimden uzak kalabilirim. Ya da kimbilir, belki de "Öff yine oyunlara gömüldü salak!" diyip sevdiklerim benden uzak durabilirler. İkinci şık kulağa daha bir muhtemel geliyor, ne dersiniz? Neyse, lafı fazla uzatmadan hemen oyunlarımızın içine dalalım bakalım...

Şu sıralar *Unreal Tournament* ile *Quake III Arena* arasında tam bir bocalama yaşıyorum. Bunun asıl nedeni ise (sizi biraz kıskandırayım dedim de) yeni aldığım GeForce çipsetli 3D kartım. *Quake III Arena*'nın grafiklerini bir de GeForce ile 1024x768 çözünürlükte görmenizi tavsiye ederim. İnanamadım, çelik kapılar falan gerçek gibi, oyunun her köşesi pırıl pırıl parlıyor, hele o sular yok mu! Resmen televizyon izliyormuş gibi oluyor insan... Zaten hepinizin bildiği gibi *Quake III Arena* grafik bakımından, *Unreal Tournament* ise oynanabilirlik bakımından güçlüdür. Ama bir grafik ve özel efekt delisi olarak ben *Quake III Arena*'dan çok daha fazla zevk alıyorum. En azından grafikler söz konusu olduğu sürece...



Bu amcam gaza gelmiş, birilerinin ona dur demesi lazım bence...

Ancak *Unreal Tournament*'ın yeni çıkan Bonus Pack seti bu düşüncemi büyük olasılıkla değiştirecek. Zaten yaklaşık 40 tane bölümü olan normal versiyona 10-12 tane daha yeni harita eklemişler, birkaç yeni karakter sınıfı koymuşlar ve oynanabilirlik açısından zaten paha biçilmez bir oyun olan *Unreal Tournament*'ın değerini biraz daha arttırmışlar. Mesela haritalar listesine baktığımda Cybrosis II, Darji-16, Hydro-16 (sanırım 16 sayısına bir sempatileri var adamların) gibi bölümlere Bonus Pack'ten önce rastlamamıştım, sanırım yeni gelen bölümlerden birkaçı bunlar... Elimde yeni bölümlerin tam bir listesi yazılı olarak bulunmadığı için böyle "galiba"lı konuşuyorum. Ancak yeni bölümlerin tasarımlarının çok güzel yapılmış olduğunu söyleyeyim. Yeni karakterler de gelmiş, mesela *Unreal*'ın ilk günlerinden hatırladığımız Nali'leri artık kendimiz kontrol edebiliyoruz. Nali'lerle DeathMatch yapmak oldukça zevkli ve komik birşey. Tavsiye ederim!

Biraz kel alaka gelebilir, ama şu aralar *The Sims*'e sarmak üzereyim. "Üzereyim" diyorum, çünkü daha dün aldım (ayın 12'si oluyor dün) ve yalnızca Tutorial kısmına bakabildim. Ama inanın son derece ilginç bir oyun, daha önce hiç böyle birşeye rastlamamıştım ve çok hoşuma gitti. Minicik insanlar var, herbirinin bazı "ihtiyaçları" var (mesela bu elemanların rahat etmeleri, temiz olmaları, sosyal olmaları falan lazım) ve bunlar ekranın bir köşesinde gösteriliyor. Mesela adamın birine "kalk banyoya git yıkan, kokuyorsun!" türünden bir emir verdiğiniz zaman herif paşa paşa kalkıp banyoya gidiyor, bir güzel yıkanıyor ve Hygiene göstergesi biraz artıyor. Comfort göstergesi biraz düştüğü zaman Buy moduna geçip salonun ortasına bir tane kanepe, mutfağa da bir fırın döşüyorsunuz, aileniz saniyesinde "rahat ediyor." Tabii bu insancıklardan en az 30 tanesini aynı anda kontrol etmeniz gerektiğini düşünürsek, kafayı yemek işten bile değil! Çok ba-



İşte *UT* Bonus Pack'in yeni karakterlerinden biri. Çok korktum, çok!

şarılı bir strateji oyunu, çok çok eğlenceli...

Bahsetmek istediğim başka bir genişleme paketi var şimdi de elimde... *Hidden & Dangerous*'ı hatırlarsınız. 2-3 ay önce "piyasaya" çıkmış, ama "vasatın üzerine" pek çıkamamış bir oyundu. Amcalar şimdi de *Hidden & Dangerous: Devil's Bridge* adlı bir bölüm paketi sürmüşler piyasaya... Hemen belirtmek istiyorum, bu genişleme paketi Avrupa'da *Hidden & Dangerous: Fight for Freedom* adı altında piyasaya sürüldü. Hatırlayacaksınız, *Hidden & Dangerous* çok çeşitli tepkiler alan bir oyundu. Bazıları çok beğenip günlerce oynamış, bazıları da iki günde burun kıvırıp sonra da oyunu yerden yere vurmayı tercih etmişlerdi. Aslına bakarsanız ben de yalnızca demosunu oynadım ve açıkçası pek de hoşuma gitmemişti. Her neyse, lafı fazla uzatmadan size *Hidden & Dangerous: Devil's Bridge*'in özelliklerini anlatayım biraz... *Devil's Bridge* paketi, oyunumuza 3 tane yepyeni senaryo ekliyor. Bunlar orijinal oyundakilerden farklı ortamlarda geçiyor ve oradaki olaylardan sonraki olayları anlatıyor. Polonya ve Yunanistan gibi ülkelerde geçen toplam 9 tane yeni görev var. Bunlar öncekilerden daha uzun ve bitirmek için daha fazla iş yapmanız gereken görevler. Mesela Polonya'da geçen görevleriniz casuslukla ve sabotajlarla ilgili. Görevlerin konularının yeni olması bir yana, görsel olarak da oyun oldukça yenilenmiş. Yepyeni dokular ve yeni bir yerşekli olan kanyon eklenmiş. Zorluk bakımından düşündüğümüzde ise bu yeni genişleme paketinin orijinal *Hidden & Dangerous*'tan çok da fazla zor olmadığını görüyoruz. Paketimizde artık genişleme paketlerinin klasik özellikleri haline gelen yeni birlikler, bir sürü yeni araç ve silah falan da bulunuyor. Bunların arasında Tommy Gun ve American Jeep de var. Ayrıca ilginç bir not olarak şunu da söyleyeyim, Illusion'dakiler oyundaki seslere de özel bir önem vermişler ve bununla çok övünüyorlar. Bence de bir oyundaki ses efektleri, konuşmalar ve hatta müzikler çok çok önemli. Atari salonlarındaki dev makinalarla evimizdeki PC'leri ayıran ve oyuna bütün olarak bir "sanat eseri" niteliği kazandıran en önemli özellikler bunlar... Yine çenem düştü, kesiyorum burada...

> İlginç bir not olarak şunu da söyleyeyim, Illusion'dakiler oyundaki seslere de özel bir önem vermişler ve bununla çok övünüyorlar.



***Hidden & Dangerous*'ın grafikleri her zaman iyi olmuştur, ama *Devil's Bridge*'in başarılı olması için sadece grafikleri yetmeyebilir.**

(Not: Belki farkediliyordur, ben yazılarımı 2-3 günde yazıyorum. Yani bir oturuşta hepsi bitmiyor, ertesi güne bırakıp sonra devam ediyorum falan... Mesela yukarıda *The Sims* oynayacağımı söylemiştim, dün gece oturdum 1 saat boyunca oynadım. Bence muhteşem bir oyun! Uzun süre oyalar beni.)

Genişleme paketleri söz konusu olunca *Half-Life* oldukça zengin bir kaynaktır bilirsiniz. *Opposing Force*'ta bir yerde takıldım kaldım, bütün keyfim kaçtı, ama tam çözümden kopya çekmeyi de kendime yediremiyorum (ne salakça değil mi?). Aklıma gelmişken, geçen ayki CD'mizde verdiğimiz *They Hunger* adlı *Half-Life* modunu da bir yükleyip bakmanızı tavsiye ediyorum, oldukça başarılı bir mod gibi görünüyordu. *They Hunger*'ın tüm haklarının *PC Gamer*'a ait olduğunu, başka bir yerden bulamayacağınızı ve Internet üzerinde dağıtımının da yasak olduğunu hatırlatmak isterim, yani dergimize ve okuyucularımıza özel bir mod bu. Değerini bilin yani...

Bu aylık da bu kadar... *MechWarrior 3* için *Pirate's Moon* ve *Pharaoh* için de *Cleopatra* adlı birer genişleme paketinin çıkmak üzere olduğunu biliyoruz, gelecek ay onlardan birini (ya da kimbilir, ikisini) ele alabiliriz. O zamana kadar kendinize çok iyi bakın. PCG

PATCH'LER

JANE'S USAF v1.02: (Sierra Studios): Bir sürü Pentium III optimizasyonu, kabinin yanıp sönmesi sorunuyla karşılaşan Voodoo3 kullanıcılarına yönelik düzeltmeler, uçakların aşırı hareketlerinin düzeltilmesi, yapay zeka kontrolündeki pilotların yere çakılmalarının önlenmesi gibi şeyler içeren bir yama. Genel joystick duyarlılığı düşürülmüş ve artık yapay zeka kontrolündeki kanat adamlarına emir verdiğinizde 15 milden uzak düşmanlara da saldırıyorlar. (USAFPatch.exe)

QUAKE III ARENA POINT RELEASE: (id software): Oyun sunucuları üzerinde bot'lar konuşurken meydana gelen kilitlenmeler giderilmiş; Linux kullanılırken yaşanan kilitlenme sorunları düzeltilmiş; bot'lar bayrak taşırken öldükleri zaman yeniden dirildiklerinde puan almaya çalışmıyorlar; Control menüsü artık düzgün çalışıyor, 2D Armor simgesi düzgün olarak görünüyor. (Q3PointRelease_Jan1300.exe)

AGE OF WONDERS V1.31: Müttefikleriniz yapay zekanın saldıracağı bir yere ondan hemen önce saldırmıyorlar, ayrıca yapay zeka da kendi tarafındakilere saldırmıyor. Kahramanlar büyü yaptıktan sonra eksi Channeling puanına düşmüyorlar. (Aow131.exe)



QUAKE III: ARENA

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE V1.1: (fırtına) ve X (tavanarası) görevleri artık düzgün bir şekilde bitiyor; metin kutuları düzgün çalışıyor; genel olarak oyun hızlanmış. Cover'a konan polisler ortalıkta dolaşmayacaklar ve ancak başka bir polis öldürülürse Cover'dan çıkacaklar. Polisler şüphelilere daha iyi tepki veriyorlar; Mirror ve Bang hareketlerini yapan polisler düşman ateşine daha az maruz kalıyorlar. Sizin sahte polis olduğunuzu anlamamaları için polislere sıkmanız gereken kurşun sayısı da arttırılmış. (SWAT311Up.exe)

UNREAL TOURNAMENT 405B: Bu yama, CTF oynayan altın takım oyuncularının sağlıklarını sıfıra indiren bir hatayı düzeltiyor; oyuna izleyici olarak katılanların savaş gemisinin dışında boğulmaları sorununu gideriyor. Yazılım destekli oynarken sis efektlerindeki bozulmalar ve demolarda kilitlenmeler de ortadan kalkmış. (UTPatch405B.exe)

NOCTURNE: Donanım destekli mikste ve SoundBlaster Live! kartlarda ortaya çıkan bozukluklar düzelmiş. 1.03.00 sürümlü Voodoo3 kartlar artık tam hızda çalışıyorlar. Act 1'deki sesler tam kurulum yapıldığı zaman eksiksiz olarak duyuluyor. (nocturnepatch2.exe)

AGE OF EMPIRES V1.0C: Idle Villager düğmesi eklenmiş; Shang yiyecek fiyatları ayarlanmış ve artık Phoenician köylüleri %15 daha hızlı çalışıyorlar. (Msaoe10c.exe)

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA

MULTI - PLAY

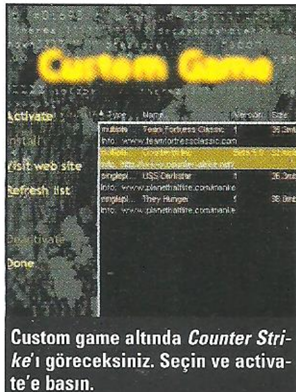


Half Life karşı atakta

Half Life 2'nin modlarına sanırım tüm okuyucularımız aşinadır. İşte bu modlardan birisi son zamanlarda online arenada adından fazlasıyla bahsettiriyor.

Sanırım tüm *PC gamer* okuyucuları *Half Life* modlarına son derece aşinadır. CD'lerimizde bu güne dek yapılmış en iyi birkaç *Half Life* modundan ikisi olan *They Hunger* ve *USS Darkstar*'ı vermiştik (eğer içinizde bunları hala kurup oynamamış olan varsa eski CD'leri şöyle bir karıştırsın ve bu modları denesinler özellikle *USS Darkstar*'ı hararetle öneririm). Okuyucularımızın modlarla olan tanışıklığı bunlarla sınırlı değil iki ay önceki sayımızda *Half Life* için hazırlanmakta olan ve gelecek vaat eden modları tanıtmıştık. Bu modların hemen hemen hepsi tek oyunculu ek bölümlerdi bu yüzden bazılarınız *Half Life* modlarının çok oyunculu seçenek sunmadığı gibi bir düşünceye kapılmış olabilirsiniz ama durum tam da aksine. Bu güne dek yapılmış en başarılı *Half Life* modu sadece çok oyunculu oynanmak üzere tasarlanmış.

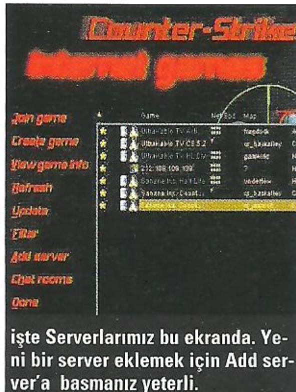
Bahsettiğim modun adı *Counter Strike*. Aslında çok yeni bir mod olmamakla birlikte gün geçtikçe popülerliğini arttırıyor. *Counter Strike* anti-terör timinin teröristlerle kıyasıya çarpışmasına dayanan bir oyun. İki ana görev var bunlardan birinde teröristler çevreye bombalar yerleştirmeye çalışıyor diğerinde ise rehine alıyorlar. İster terörist gruptan isterseniz de anti-terör timinden olabiliyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi anti-terör timinden olduğunuzda bombaları etkisiz hale getirmeye yada rehineleri kurtarmaya çalışacaksınız. Teröristlerden olmayı seçtiğinizde de amacınız arkanızda olabildiğince çok ceset bırakmak olacak. Oyundaki güzel bir yönde çok çeşitli silahlar olması ve bunları parayla satın alabilmeniz. Ancak oyunu *Rainbow Six*'le karıştırmayın birincisi o kadar kolay ölmüyorsunuz (tabi düşmanınızın silahı bu konuda belirleyici oluyor) ama *Quake* yada *Unreal*'daki gibi tonla mermiyi yiyip koşturmuyorsunuz da. Diğer önemli bir nokta öldüğünüzde oyunun sizin için bitiyor olması, yani öldükten sonra düğmeye basıp tekrar savaşa dalmıyorsunuz bunun yerine etrafta bir hayalet olarak dolaşıp arkadaşlarınızın tepelenmelerini izleyebiliyorsunuz.



Custom game altında *Counter Strike*'ı göreceksiniz. Seçin ve activate'e basın.

Bu oyun temelde bir takım oyunu bu yüzden haberleşmeye ve arkadaşlarınızla yardımlaşmaya önem verseniz sizin için iyi olur. Bunun dışında size bir tavsiye yada taktik verebilecek durumda değilim çünkü oyunu henüz ancak.7-8 kere tam olarak oynayabildim.

Maalesef *Counter Strike Lag*'dan çok çekiyor. Eğer ping sayınız düşükse oyunda pek bir varlık gösteremiyorsunuz (benim bu oyundaki kariyerimin 10 da 9'u lag yüzünden hayalet olarak geçti). Ne ki bir de sağlam bir ping yakalarsanız işte o zaman karşınıza çıkaların vay haline. İşte size süper bir tavsiye, ping sayısı düşük olanlardan *Quake*'de Quad almışlardan kaçar gibi kaçın!



işte Serverlarımız bu ekranda. Yeni bir server eklemek için Add server'a basmanız yeterli.



İşte *Counter Strike*'dan heyecanlı bir sahne!

> İşte size benden süper bir tavsiye, ping sayısı düşük olan adamlardan *Quake*'de Quad almışlardan kaçar gibi kaçın!

Bilenler bilir genelde on line oyunların nasıl oynanacağından çok oyunlar hakkındaki fikirlerimi ve deneyimlerimi yazmayı tercih ediyorum (belki pek de iyi etmiyorum ama), ancak bu sefer işler biraz daha karmaşık olduğundan *Counter Strike*'ı nasıl kurup oynayabileceğiniz hakkında bir şeyler yazayım dedim. İlk olarak *Counter Strike* Beta 5.0'ı (siz bu yazıyı okurken 6.0'ı işin içine girmeye başlamış olsa gerek) yüklemeniz gerek bu yaklaşık 30MB'lık bir dosya, *Counter Strike*'ı yükledikten sonra *Half Life*'ın 1.0.16 yamasını yüklemelisiniz yamayı yüklemeden önce kendi versiyonunuzdan emin olun, eğer daha önce hiç yama yüklemediyseniz versiyonunuz 1.0.05 olmalı bu yüzden 1.0.05'i 1.0.16'a yükselten yamayı çekmelisiniz. Hepsini çektikten sonra önce yamayı sonra *Counter Strike*'ı kurun!

Tüm bu dosyaları indirmek uzun zamanınızı alacaktır ancak sabrınızın karşılığını alacağınıza garanti veririm.

Hepsini yaptıysanız artık *Counter Strike*'ı çalıştırın (eğer kısa yol atmadıysanız *Half Life*'ı çalıştırın, Custom game seçeneği altında *Counter Strike*'ı seçin ve activate tuşuna basın) multiplayer seçeneğinin altında internet games'e girin burada Counter Strike'ı indirdiğiniz sitenin serverlarını göreceksiniz dilediğiniz birini seçin. Eğer serverlar yoksa add server seçeneğinden kendiniz girin

Artık Counter Strike zevkini sonuna kadar yaşayabilirsiniz. PCG



GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

ADVENTURE VE RPG • HABERLER • TAVSİYELER

Bir kez daha Drakula...

Adventure yağmuru temposunu düşürmeden devam ediyor. Her ne kadar daha elimdekileri tamamlayamasam da *Drakula Resurrection*'a göz atmadan da yapamadım. Başlıkta öyle dedik ama aslında 'Drakula' teması (sadece vampir olayı değil yani) yanılmıyorsam PC'de ilk defa işleniyor. Özellikle Bram Stoker'ın romanıyla bağlantılı bir oyunun piyasaya çıkmadığına eminim. Beyazperdeyi uzun süre meşgul eden vampirler, en son *Nocturne* ile adventure dünyasına da kapağı atmıştı.

Şimdi de elimizde başka bir versiyonu var. Yalnız bu seferki odukça kansız. Ölmeyi bırakın Kont Drakula ile birebir yüzleşemiyorsunuz bile. Hikaye sözde Bram Stoker'ın bıraktığı yerden devam ediyor ama maalesef gerisini getiremiyor. Sevgili Mina'nız (yoksa Nina mıydı?) esas olaydan yedi yıl sonra içindeki karşı konulmaz duyguya gerçekten karşı koyamıyor ve bir kez daha Drakula'nın kölesi olabilmek için Transilvanya'nın yolunu tutuyor. Kocası Jonathan (yani biz) durumu kabullenemiyoruz ve ilk trenle peşinden gidiyoruz. Sonra ne mi oluyor? Valla pek tadınızı kaçırmak istemem ama oyun sizden çok Leonardo da Vinci'nin gayretiyle mutlu sona ulaşıyor (garip ama gerçek). Oyunun tek artısı olağanüstü detaylı karakter grafikleri ve animasyonları. Yakaladığı atmosferin de etkileyici olduğunu söyleyebilirim; zaman zaman kendinizi oldukça yalnız hissedebiliyorsunuz. Sonuçta bulmaca ağırlıklı bir adventure olduğundan öyle üzerinize atlayan vampirler yok. Ayrıca herhangi bir kazık sokma veya kelle kesme gibi eylemlere de bulaşmıyorsunuz. Paşa paşa bulmacalarınızı çözüyor, bol bol muhabbet ediyorsunuz.

> **Goethe'nin Faust'unu ilk okuduğumda oldukça etkilenmiştim; bilgi ve güç için şeytana ruhunu satıp cehennemi boylama teması oldum olası ilgimi çekmiştir.**

Bu ara incelediğim bir başka oyun da *The Sims*. Oyunun dayandığı konseptin çok iyi olduğunu düşünüyorum; ama gözlemlediğim bazı mantık hataları ve çelişkiler var. Örneğin evli bir kadınla kırıştırırken aynı anda kadının kocasıyla da dost olabiliyorsunuz veya kadın her ikinize de aşık olabiliyor. Ayrıca oyunun materyalist düşüncenin dibine vurması pek hoşuma gitmedi. Mutluluğun parayla satın alınabildiğine inanıyorsanız, o zaman bir sorun yok. Para tabii ki bir araç ama *The Sims* bu aracı daha çok bir amaca dönüştürmek peşinde. Bir de şu sosyal olma meselesi var. Gerçek hayatta anti-sosyal olanlar için tam bir ego tatmini; kurdukları yapay ilişkiler birer kandırmacadan başka bir şey değil. Oyunda kültür, sanat, gelenek, görenek gibi hayatın özüne dair birçok şey eksik. Yine de zamanla bu tip hayati detaylar geliştirilebilir (umarım). Belki de birtakım kullanışlı editörler aracılığıyla oyuncular istedikleri verileri oyuna ekleyebilir. Ayrıca oyunun multi-player modunun çok ilginç olacağına eminim. Şu 'chat' olayının oldukça ileri bir aşaması gözümde canlanır gibi oluyor. İnşallah tasarımcı ekip bu tamamıyla farklı konsepti yüzüne gözüne bulaştırmadan sıkı bir multi-player oyununa dönüştürebilir.



Bu lanetlenmiş büyücünün üzerimdeki emeklerini inkar edemem.

> Aslında oyunun dayandığı konseptin çok iyi olduğunu düşünüyorum; ama gözlemlediğim bazı mantık hataları ve çelişkiler var.

Clue Chronicles: Fatal Illusion, bu ay incelediğim en son adventure. 'İpucu' kutu oyununun sanal versiyonu. Bu tip sıraya dayalı oyunların arkadaşları bir araya toplamak gibi fasafiso misyonları varken Hasbro Interactive tarafından sanallaştırılmalarını pek anlayamıyorum. Herhalde lisanslarının kendisine ait olmasından dolayı bu tarz girişimlerde bulunuyor. Sonuçta *Fatal Illusion*, bir 'kim, nerede, nasıl' oyunu. Amacınız kafayı sıyırmadan cinayeti işleyeni bulmak. Çeşitli karakterleri sorgulayarak sizi katile götürecek ipuçlarını değerlendiriyorsunuz. Sanal dedektiflere duyrulur.

İstanbul Film Festivali yaklaşırken benim de içimde bir şeyler uyanmaya başlıyor. Açılışı Pedro Almodovar yapıyor. Jim Jarmusch'un merakla beklenen filmi *Ghost Train: The Way of Samurai* da festival kapsamında. Wim Wenders da bir filmiyle katılacakmış. Anlaşılan yine iki hafta boyunca İstiklal'de koşturacağım. Umarım bir dahaki ay festival atmosferinden sıyrılıp köşemi yazacak zamanı bulabilirim. Görüşmek üzere... PCG



Atlantis II'nin harbi delikanlılarından... dikkat ısırır, hatta kopartır.

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN • AKSİYON



İtiraz İstemem Delta Force 2 İyi Oyun!

Delta Force'un Novalogic imzasını taşıdığını öğrenince: "Bakalım bu adamlar yine ne rezillik peşindeler" dedim ve büyük bir şüphe ile *Delta Force*'u aldım. Ama Novalogic beni mahçup etti.

Saat sabah 03:00. Ural dağlarındaki özel görevde toplam altı *Delta Force* askeriyiz. Hava buz gibi soğuk ve her taraftan rüzgar esiyor. King 6 tarafından GPS koordinatları verilen terörist kampının etrafını çeviriyoruz. Ben Bravo takımının lideri olarak, kampı tepeden gören bir noktada konuşlanıp, Kuzey ve Doğu tarafından saldıracak olan Alpha ve Charlie timleri ile aynı anda baskın yapmak ve daha sonra da kampa inerek Nato'nun kayıp harekat planlarını ele geçirmekle görevliyim. Gece görüş dürbünümü son bir kez daha ayarlıyorum ve sessizce tepedeki kayalıkların arasına gizleniyorum ve harekat emrini bekliyorum. Aşağıda bir sürü terörist devriye geziyor. Ellerindeki silahlara bakıp bunlardan çıkacak kurşunların benim vücuduma saplanabileceği ihtimalini düşünüyorum. Kalp atışlarım hızlanıyor. Birazdan belki de ölümün kucağına atlayacağım, çünkü aşağıdaki teröristler çok kalabalık. M4 Carbine tüfeğimi son bir kez daha kontrol ediyor ve aklımdan geçen sevdiklerimi unutmaya çalışıyorum. Adrenalinim had safhaya varıyor. Ölümün soğuk nefesini duyuyorum. Ve işte o emir telsizimde yankılanıyor: "All Teams! Head Into The Camp!". İşte film kopuyor. *Delta Force*'un cesur askerleri üç koldan saldırıyor. Artık korku yok. Kurşunlar vızıldıyor, bombalar uçuşuyor. Vurulan teröristler ve Charlie timinin askerleri acı ile yere yıkılıyor. Ben de iki yerimden isabet alıyorum. Ama telsizimdeki o ses çok daha acı: "This is Alpha I... I..." Artık tek başınayım ve hayatta kalarak görevi tamamlamam gerek. Acımı unutarak etrafa kurşun ve bomba yağdırmaya devam ediyorum çünkü ben *Delta Force*'um...

Şimdiye kadar oynadığınız kaç aksiyon oyununda böylesi bir heyecana kapılmıştınız, hatırlıyor musunuz? Daha doğrusu şöyle sormalıyım: Bir oyunda sizce ne yapmak heyecan verebilir? Ben her zaman için oyunları temel olarak üç grupta toplarım: Sadece Grafik ve Sesleri çok iyi olan oyunlar, Grafik ve Sesleri yeterince iyi olmayan ama oynanışı çok zevkli olan oyunlar ve Her ikisi de iyi olan mükemmel oyunlar. *Delta Force* serisi ise şüphe yok ki ikinci gruba giriyor ve bu yüzden de gerek *Delta Force* ve gerekse *Delta Force 2*, beni son yıllarda en çok etkileyen oyunlar arasında ilk sıralardaki yerlerini koruyor. Ancak ben bu oyunları ne zaman övsem, ne *PC Gamer* editörleri, ne de yakın çevrem tarafından istediğim desteği bulamıyorum. Hepimizin de bildiği gibi Novalogic öyle çok kaliteli oyunlara imza atmış bir firma değil. Özellikle de benim gibi simulasyon fanatiği bir editör için ise hiç değil. Hatırlarsınız, Novalogic'in uçuş simulasyonu olduğunu iddia ettiği F-22 serisinin tümü beş para etmez arcade uçak savaşlarından oluşuyordu. İşte bu yüzden *Delta Force*'un Novalogic imzasını taşıdığını öğrenince: "Bakalım bu adamlar yine ne rezillik peşindeler" dedim ve büyük bir şüphe ile *Delta Force*'u aldım. Ama Novalogic beni çok fena mahçup etti ve gerek single, gerekse multiplayer olarak oynanması çok çok zevkli olan güzel bir askeri simülasyon ile bence şimdiye kadarki en iyi işini yaptı. Herkes *Delta Force* serisinin, grafiklerinin kalitesizliği yüzünden asla ilgi çekici bir oyun olamayacağını söylüyor. Bence bu insanlarda bir grafik delillliğidir gidiyor. Sanki bir oyun sadece grafikleden ibaretmiş gibi, grafikleri pek iyi görünmeyen bir oyun hemen aforoz ediliyor. Evet, grafikler tabi ki bir oyunun en önemli parçasıdır ama asla her şeyi değildir. Zaten biz *PC Gamer* editörleri de puanlamaları yaparken, bir oyunun tüm özelliklerini araştırıp inceliyoruz ve inanın, oynanabilirlik ve orijinal yaklaşımlar bir oyuna en fazla puan kazandıran özellikler. *Delta Force 2*, tüm bu haksız eleştirilere rağmen pek çok askeri aksiyon oyunu meraklısı tarafından baş köşeye yerleştirildi. Neden mi? Çünkü herşeyden önce oyundaki senaryolar ve görevler gerçek *Delta Force* görevleri ile neredeyse tıpatıp aynı. Bunun yanına bir de *Delta Force*'un kullandığı orijinal silahları koyar üzerine de gerçeğine çok yakın ses efektlerini eklerseniz, sanırım bana hak verirsiniz. Her ne kadar *Delta Force 2*, Voxel Space motorunda ısrar etmesi sebebiyle, grafik olarak bir önceki oyundan pek farklı olmasa bile oynanış ve görev yapısı olarak çok mesafe kaydetmiş. Paraşütle atlamalar, su altı silahları, düşman silahlarını kullanabilme özelliği ve daha keskin nişan almayı sağlayan yeni sniper dürbünü ile ilk oyundakinin çok daha üzerinde bir oynanabilirliğe sahip. Ayrıca Quick Mission menüsünün bulunması da oyuna çeşitlilik katıyor. Oyunu single-player oynamak zaten yeterince zevkli ama eğer multiplayer olayına girmemişseniz gerçekten çok büyük şeyler kaçırmışsınız demektir. Bir gün ofiste, benim zorlamam ile bir *DF* team deathmatch yaptık ve inanın, o önceden alay eden editörler (isim vermiyim de rezil olmasınlar!) 750 metrede birbirlerini kıyasıya "sni-*Delta Force 2*'yi aslında daha çok uzun olarak anlatmak isterdim ama hem yerimin darlığından hem de geçmiş sayılarımızda ayrıntılı bir incelemesi olduğundan daha fazla anlatamayacağım. Ama şu son örnek zaten herşeyi açıklıyor: Amerikan Sahil Güvenlik Teşkilatı, görev simülasyonlarında *Delta Force 2*'yi resmen kullanacaklarını geçen ay açıkladı. *Delta Force 2*'yi hor görenlere duyurulur! **PCG**

Ama genede *Delta Force 2*, tüm bu haksız eleştirilere rağmen pek çok askeri aksiyon oyunu meraklısı tarafından baş köşeye yerleştirildi.



Delta Force 2'nin en çarpıcı özelliklerinden birisi de, tamamen gerçek mesafe ölçeğine göre tasarlanmış görüş açısı. Askerlik yapmış olanlar bilirler!

Beklentiler

Milenyumda en çok konuşulan geyiklerin başında teknolojinin geldiği nokta ve geleceğine dair yorumlar geliyordu. Ancak bu yorumlar 50'li yıllardan beri var. Aslında sorun teknoloji değil...

4 Ekim 1957 günü tüm dünyadaki insanların gözleri ilk kez olmak üzere uzaya çevrildi. İnsan tarafından dünya dışına ilk defa, Rusça "Yoldaş" anlamına gelen "Sputnik I" uydusu gönderiliyordu. Bu uydunun yörüngede dönerken yaptığı tek iş 20 ve 40 MHz'de sürekli bir "bip" sesi yayınlamaktı. Dünyanın her yanından insanlar, basketbol topu büyüklüğündeki bu uydudan yayınlanan "bip" sesini duyabilmek için radyolarının başına geçtiler.

Bu olay Amerikalıların uzay çalışmalarına yönelmesinde önemli bir rol oynadı. Çünkü Rus uydusu başta askerler ve politikacılar olmak üzere Amerikan halkını tedirgin etmişti. Böylelikle Amerika ilk uydusu Explorer I'i 31 Ocak 1958'de yörüngeye yerleştirdi ve yarışa başladı. 1969'da ilk defa Ay'a insan indirmesiyle öne geçti ve sonra arayı açmaya başladı. Amerika artık kendisiyle yarışıyordu.

İkinci Dünya Savaşının üzerinden çok fazla geçmeden, savaşı yaşamış olan nesil bir anda kendisini uzayı fetih yarışında buldu. Elbette tüm dünyadan ulusların halkı böyle bir gelişmeyi beklemiyordu, hatta hayal bile edemiyordu. Bu yüzden bu somut olayların insanlar üzerindeki etkisi çok güçlü oldu. Başta Amerikalılar olmak üzere tüm uluslardan insanlar, teknolojinin hızlanarak geliştiğinin farkına vardılar. Buraya kadar herşey normal, ancak bundan sonra Amerikalılar biraz abartmaya başladılar: Yağmur bombaları ile istenilen anda ve yerde yağmur yağdırılabilecek ve aynı şekilde her türlü zararlı hava olayı önlenebilecek (asıl olan kelebek etkisidir); çocuklar robot-dadılar tarafından büyütülecek; uzayın uzaklıklarındaki seyahatlarda akıllı yaratıklara rastlanacak; 2000 yılına kadar başka gezegenlere yerleşilecek ve sanayi kuruluşlarının çoğu uzaya taşınmış olacağından, yeryüzü çiftlik, park ve orman olarak kullanılacak... Isaac Asimov bu tahmin-inanç karışımlarının sebebini şöyle açıklıyordu: "1903'de kimin aklına gelirdi 66 yıl sonra aya uçacağımız?"

> Gelişmeler, insanın hayalgücü ve sabırsızlığı ile birleşince, kendisine vaad edilmediği halde beklentilere dönüşüyor, beklentiler de, aynı fikirde başkaları ile iletişim sayesinde inanca dönüşüyor.

Sonuç hayal kırıklığı oldu; çünkü bilimadamları dahil tüm Amerikan halkı bunların kısa sürede olacağını, kendi kendilerine inandırdılar. Sorun teknolojide değildi. Gelişmeler, insanın hayalgücü ve sabırsızlığı ile birleşince, kendisine vaad edilmediği halde beklentilere dönüşüyor, beklentiler de, aynı fikirde başkaları ile iletişim sayesinde inanca dönüşüyor. Sorun buydu.

Soluk alıp verdiğimiz bugünlerde dünya borsalarında bilişim sektörü hisselerinin değeri hızla katlanıyor; gazetelerde, dergilerde, televizyonda internetsiz bir hayatın artık yaşanılamayacağından bahsediliyor; Bilim ve Teknik okurken, "Geleceğin Dünyası" belgeselini izlerken şahit olduğumuz teknolojik gelişmeler hepimizin başını döndürüyor. 60'lı yıllardaki çakırkeyif havanın biçimsel benzeri bugünlerde de yaşanıyor.

> Q3A'nın önceki sürümlerine göre büyük bir yenilik getirmediğinden şikayet ediliyor; peki Q3A'dan nasıl bir yenilik bekleniyordu?

Elbette bu beklentilerin en çok hissedildiği alanların birisi de bilgisayar oyunları. Çünkü gelişen teknolojinin sahnesi bilgisayar oyunları, özellikle de 3D shooter tarzı. Bilgisayar oyunlarının kalitesi günden güne hızlanarak yükseliyor. Eskiden sadece 3D shooter oyunlarının sahip olduğu özellik, üçüncü boyut, bugün her türden oyunda görülüyor. Bir strateji oyunu olan *Homeworld*, belki de 3D shooter'lardan daha da 3D. *Might & Magic* shooter olmadığı halde, üçüncü boyut bakımından shooter'lar kadar iyi. Artık strateji, spor, adventure, frp, kısacası tüm tarzlar 3D niteliğinde. Böyle bir ortamda shooter fanatikleri, yapılacak yeni shooter oyunlardan çok fazla yenilik bekliyor.



Rakiplerinden az farkla da olsa önde olan *Quake III: Arena*, aynı zamanda yeni bir tartışmayı gündeme getirdi.

Quake 3:Arena örneği tüm bu bahsedilenler için oldukça iyi bir örnek. Oyuncular *Q3A* çıkmadan önce büyük beklentiler içindeydi. *Q3A*'dan büyük yenilikler, devrim bekleniyordu. Ve Ocak ayında *Q3A* piyasaya çıktı, ancak 3D shooter'da bir devrim gerçekleştirmedi. Bir hayal kırıklığı yaşandı ve *Q3A* hiç hak etmediği halde oldukça düşük bir not aldı.

Q3A'nın önceki sürümlerine göre büyük bir yenilik getirmediğinden şikayet ediliyor; ancak *Q3A*'dan nasıl bir yenilik bekleniyordu ki? Artık shooter'lar oynanış bakımından doruğa ulaşmış durumda, yapılabilecek yenilikler sadece grafiklerde ve ses efektlerinde olabilir, bunun dışında başka bir yenilik, daha doğrusu büyük bir yenilik yapılamaz. *Half-Life*, shooter piyasasındaki büyük bir eksikliği doldurdu, mükemmel bir konu ile oyuncular kendilerini Gordon Freeman ile özdeştirdiler, ve bunun sonucunda *Half-Life* yılın en iyi oyunu seçildi. *Half-Life*'ın shooter tarzına getirdiği yenilik, yılın en iyi oyunu seçilmesini sağlayan yenilik, sadece akıcı bir konuya sahip olmasıydı diyebiliriz. Ancak *Quake*'in kalbi multiplayer yetenekleridir. *Quake*'in mükemmel bir konuya sahip olması belki olumlu olabilirdi veya olamazdı, ancak kesinlikle bir devrim yaratamaz. Deathmatch'çilerin hepsi *Quake* oynuyor çünkü deathmatch'lerde önemli olan konu değil oynanıştır.

Half-Life'dan da, *Quake 3:Arena*'dan da, *Unreal Tournament*'den de bundan sonra bir devrim beklemek yanlış olur. Shooter, doruğa ulaşmış durumda. Tüm bunlara kafayı takmak yerine, oturup dostlarınızla *Q3A*'da deathmatch oynamak daha mantıklı olacaktır.

PCG

ÜMİT ÖNCEL

MASAÜSTÜ GENERALİ

STRATEJİ OYUNLARI • SAVAŞ OYUNLARI • TAKTİK SAVAŞ



Forza Tifosi!!!

Uzun bir bekleyişten sonra geçtiğimiz ay içinde Formula 1 sezonu açıldı. Türkiye'de de televizyondan yayınlanmaya başlamasıyla beraber bir bağımlılığa dönüşen Formula 1, daha ilk yarışıyla önümüzde heyecanlı bir sezonun olacağı müjdesini verdi.

Bildiğiniz gibi geçtiğimiz yıl birbirinden heyecanlı 16 yarış sonunda Mika Hakkinen pilotlar şampiyonluğunu kazanırken, Ferrari de markalar şampiyonluğunu kazanmıştı. Şu anda yarışan en iyi pilot olarak kabul edilen Alman Michael Schumacher'in bir yarış esnasında sakatlarak tam yedi yarışa katılamaması da sezonun diğer önemli bir gelişmesi olmuştu.

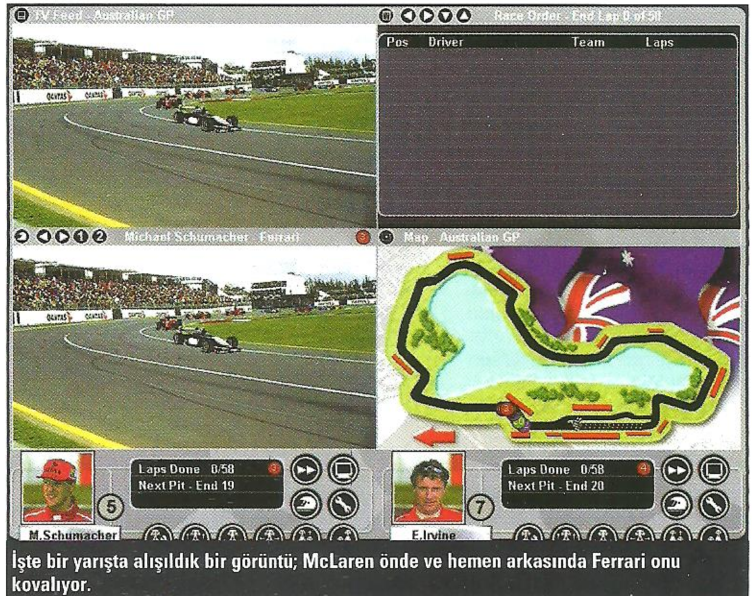
Bu yıl ise ABD pistinin de katılmasıyla toplam 17 yarış sürecek olan Formula 1, 2000 sezonunun ilk yarışı Türkiye'deki yarışseverleri uykusuz bıraktı. Gece 5'te televizyondan canlı olarak yayılanan yarış geçen yılın iddialı ekiplerinden Ferrari'nin pilotlarının ilk iki sırayı almasıyla sona erdi.

Bu kadar sportif bir girişi niye yaptığımı merak ediyorsanız bu ay 92. Sayfamızdaki incelemeyi henüz görmemiş olmalısınız. Microprose'un yeni oyunu *Grand Prix World* hakkında bir şeyler söylemeden önce Formula 1 hakkında biraz bilgi vermek istedim.

> *GPW* hakkında söylenebilecek ilk şey çok başarılı bir pazarlama stratejisi izlenmiş olduğu. 2000 sezonu başlamadan kısa bir süre önce piyasaya çıkarak satışını arttırdı.

Grand Prix World hakkında söylenebilecek ilk şey çok başarılı bir pazarlama stratejisi izlenmiş olduğu. 2000 sezonu başlamadan bir kaç hafta içinde tüm dünyada ve Türkiye'de piyasaya sürülen oyun, Formula 1 meraklılarını tam anlamıyla can evlerinden vurdu. Bu sayede Formula 1 sezonunu biraz daha erken açma fırsatını bulduk.

Oyun hakkında söylenebilecek daha pek çok olumlu şey var, zaten bir çoğunu incelemede bulabilirsiniz ama benim asıl söylemek istediklerim oyunun eksikleri hakkında çünkü yapılması gereken şeylerin çoğunu başarıyla yapabilen bir oyun, bazı basit hatalar nedeniyle hak ettiği yerlere ulaşamamış.



İşte bir yarışta alışıldık bir görüntü; McLaren önde ve hemen arkasında Ferrari onu kovalıyor.

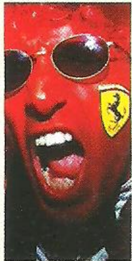
Oyunda pilotlarınızın farklı özellikleri ve yetenekleri var. Örneğin Michael Schumacher ile Olivier Panis'i karşılaştırırsanız bu farkın ne kadar büyük olduğunu siz de görebilirsiniz. Fakat takımınıza hangi pilotu alırsanız alın performans olarak çok da büyük bir fark ortaya çıkmıyor. Sonuçta herhangi bir pilot aynı arabayı ve aynı ayarları kullanan takım arkadaşıyla aynı performansı gösterebiliyor.

Oyunda bana en çok sorun çıkartan olay takımın maddi durumu oldu. Eğer kötü bir takımla başlarsanız zaten maddi sorunlar menejerlik kariyerinizin gündelik bir parçası halinde. Kısıtlı olan paranızı nereye yetiştireceğinizi şaşırıyorsunuz.

Bir yarışta başarılı olmak sadece pilotunuzun yeteneklerine bakmıyor. Yaklaşaık 1,5 saat süren ve kısa aralıklarla çok büyük hızlara ve ani yavaşlamalara sahne olan yarışlarda başarılı olmak için kullandığınız arabanında yeterince dayanıklı olması şart. Arabanızın dayanıklılığını arttırmak için yarış aralarında testler ve diğer çalışmalar yürütüyorsunuz ve tabii ki bunun için de para gerekiyor.

Diyelimki bu çalışmalar ile arabanızın dayanıklılığını

World Wide Formula 1



Bu ay köşemizin ağırlıklı konusu *Formula 1* oldu. İnternette bu konuyla ilgili tahmin edemeyeceğiniz kadar çok kaynak var. Günümüzde internetin ne kadar genişlemiş olduğunu düşünürsek sizinde ilginizi çekebileceğini düşündüm ve bendeki bazı adresleri sizlerle paylaşmaya karar verdim. Buyrun *Formula 1* sayfalarında sörf yapın...

http://www.formula1.com
İnternet üzerindeki en başarılı unofficial F1 sitelerinden biri. Günlük güncellenen haberlerin yanı sıra Fun kısmındaki Glamour Vote'un da ilginizi çekeceğini tahmin ediyorum.

http://www.wurz.com
Alexander Wurz geçtiğimiz yıl Benetton'da yıldızı parlayan ve kaskının üzerinde homepage'nin adresi yazmasıyla dikkat çeken genç pilotun ilginç web sitesi.

http://www.shell-ferrari.com
Ferrari takımının resmi internet sitesi hem yarışlar hem de teknik bilgiler ve güzel tasarımıyla Formula 1 izleyicilerinin hoşuna gidecektir.





http://www.schumacher-fanclub.com/
En ünlü Formula 1 pilotlarından biri olan Michael Schumacher'in resmi web sitesi. Bu siteden ayrıca kardeşi Ralf Schumacher'in fan klübüne de ulaşabilirsiniz.

http://www.mclaren.net/
Geçtiğimiz iki yıl boyunca Formula 1'de büyük hakimiyet kuran McLaren Mercedes takımının bir fan klüp havasındaki resmi sitesi.

arttırdınız ve araçlarınız yarışların sonunu görebiliyorlar. Bu noktada diğer bir sorun gündeme geliyor ki bu da finish çizgisinden geçen kaçıncı araba oldukları. Eğer arabanız yarışı 21. ya da 22. olarak bitiriyorsa doğrusunu söylemek gerekirse bitirmeseler bile olur, en azından daha az hasar görür ve daha az yedek parça harcarsınız. İşte burda devreye tekrar para giriyor ve hızlı bir araba geliştirmek için ekstra eleman çalıştırmanız ve daha iyi parçalar sağlamanız gerektiğini görüyorsunuz.

Eğer iyi bir takımla başlarsanız para belki başlangıçta sorun olmuyor ama bu sizi yanıltmamalı çünkü hem pilotlar hem de yanınızda çalışacak elemanlar bir süre sonra daha fazla para istemeye başlıyor. Ayrıca muhtemelen siz de benim düştüğüm "daha büyük fabrika" tuzağına düşeceksiniz ve ilk fırsatta fabrikanızdaki birimleri geliştirmek isteyeceksiniz. Bu da hem inşaa halindeyken hem de daha sonra her yarış boyunca ödeyeceğiniz daha çok para anlamına geliyor ve bir süre sonra o çok güvendiğiniz banka hesabınız eriyip, bitiveriyor.

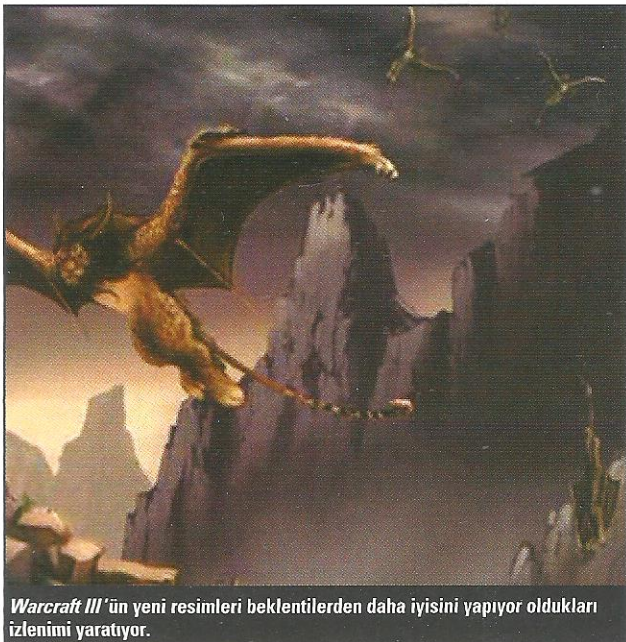
İşte size paranızı dikkatli kullanmanın bir kaç yolu... Her şeyden önce pilotlarınızı gerekmedikçe en iyilerinden seçmeyin. Çok fazla para istiyorlar ve daha öncede bahsettiğim gibi her hangi iki pilotun arqasında çok da fazla fark olmuyor. Öncelikle pilotunuzdan fedakarlık edebilirsiniz. Daha sonra fabrikanıza yeni birimler kurmadan önce iki kere düşünün; hem inşaa etmek için hem de daha sonra her seferinde bakımı için ekstra para ödemeniz gerekiyor. Bunun dışında commercial haricindeki departmanlara çok fazla eleman almanıza gerek yok. Belirli bir sayıda elemanla uzun süre idare edebilirsiniz ama commercial oyunda hayati bir önem taşıyor. O departmana alacağınız her eleman size para olark geri dönecek. Tasaruf yapmanın diğer bir yolu da gerekmedikçe hospitality'ye çok fazla para harcamamanızdan geçiyor.

> Sonuç olarak bana sorarsanız *Grand Prix World* çok başarılı bir oyun. Deneyin, bu türü seviyorsanız pişman olma ihtimaliniz yok.

Sonuç olarak bence çok başarılı bir oyun. Deneyin, eğer bu türle ilgileniyorsanız pişman olmayacaksınız.

Beklemek Gerçekten Zor!

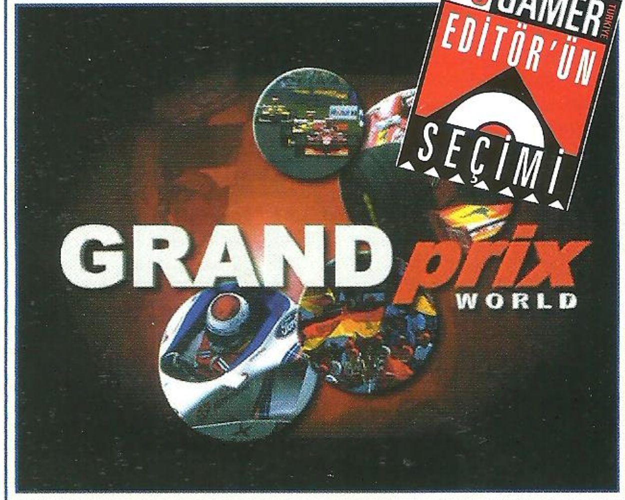
Beklemek işin en zor yanı köşemizi takip edenler bu ay *Warcraft III*'ün üçüncü sırada olduğunu ve ne kadar büyük bir ilgiyle beklendiğini biliyorlardır. Tam çıkış tarihi hakkında henüz kimse net bir şey söyleyemiyor ama tahminen sonbahar sonuna doğru bekleniyor.



Warcraft III'ün yeni resimleri beklentilerden daha iyisini yapıyor oldukları izlenimi yaratıyor.

Unofficial Editörün Seçimi

Bu ay ofisimizde Grand Prix World'e vereceğimiz not hakkında ciddi tartışmalar çıktı. Bence çok başarılı olan oyunun incelemesini de okuduysanız %75 bir not aldığını görmüşsünüzdür. %75'i bu oyun için yeterli bulmayan ezici çoğunluk (ne yazık ki sadece benden oluşuyordu) editörün seçimi vermek için yoğun baskı yaptı fakat başarılı olamadı. Genede Editörün Seçimi'ni hak ettiğini düşünüyorum ve işte burada Grand Prix World'e bağımsız bir "Unofficial PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi" ödülü veriyorum. Hayırlı olsun.



Çalışmalar tam hız sürerken Blizzard cephesinde de bazı ilginç gelişmeler oluyor. İlk olarak *Warcraft III*'ün proje sorumlusu Mike O'Brien proje sorumluluğundan teknik sorumluluğa atandı. Zaten özellikle teknik yapıyla ilgilenen O'Brien açısından bunun çok da önemli bir değişim olmadığı söylenmişti fakat bundan kısa bir süre sonra daha ilginç bir gelişme oldu ve O'Brien, Blizzard'dan tamamen ayrıldı.

Bu beklenmedik ayrılışın sebepleri tam olarak açıklanmasa da yeni bir oyun şirketi kurmak için ayrıldığı söyleniyor. Blizzard oldukça büyük bir firma olduğunu düşürsek, bu gelişmenin büyük ihtimalle *Warcraft III*'ün geliştirme sürecine ciddi bir zarar vermeyeceğini tahmin ediyoruz. Genede ister istemez geliştirme süreci devam ederken, böylesine önemli bir konumda eleman değişimi bazı sorunlar doğuracaktır. Umarız bu sorunlar çok beklenen oyunun piyasaya çıkış tarihiyle ilgili bir problem yaratmaz.

Bu tatsız haberden sonra *Warcraft III*'le ilgili iyi habere geçelim. Bildiğiniz gibi *Warcraft III*, Blizzard tarafından, RPS (Role-Playing Strateji) adlı yeni bir tür olarak tanımlanıyordu ve ben de geçtiğimiz aylarda özellikle oyunun 3D özellikleri nedeniyle bir aksiyon oyununa benzeyeceğinden korktuğumu anlatmıştım.

Blizzard'dan son gelen haberler oyunun 3D dünyasının korktuğum kadar süslü bir aksiyon oyunu havası yaratmayacağı yönünde. Bundan daha iyisi ise Blizzard'ın son açıklaması *Warcraft III*'ün tam anlamıyla bir strateji oyunu olacağını ve roleplaying kısmının sadece yan bir bölümünü oluşturacağını ortaya koydu. Yani oyunumuz biz hayranlarına ihanet etmeyecek ve öncekiler gibi kayda değer bir strateji oyunu zevki yaşamamızı sağlayacak gibi görünüyor. Ve şu noktada bize düşen tabii ki (her zaman olduğu gibi) beklemek.

Gene yorucu bir ayı geride bıraktık. Sanırım artık biraz arkama yaslanıp, yazı yetiştirme telaşı olmadan *Grand Prix World* oynayabilirim. Size de tavsiyem aynı şeyi yapmanız, özellikle televizyondan yarışı seyredeceğiniz günden bir gün önce başlamanız ve hem yarışı seyrederken hem de oyunu oynarken rahatça havaya girebilirsiniz. Gelecek aya kadar hepinize iyi eğlenceler, görüşmek üzere...

PCG

UĞUR ULUDAĞ

MECBURİ İSTİKAMET



HAVA VE YOL DURUMU • SOL ŞERİT

Pol poziyşın, lep taym ve daha fazlası...

Artık, İnternet'in bize sunduğu; online alışveriş, bilet rezervasyonu, "sevgilimizi akşam hangi Çin lokantasına götürürsek, hangi diğer sevgilimiz bizi yakalamaz" gibi sorular karşısında sunulan çözümler, sanal noel baba, tanımadığımız insanlarla yapılan okey geceleri, cep telefonu mesajlaşmalarını solda sıfır bırakan e-mail çeşitlemeleri gibi örneklemeler, bize anlatmaya başlıyor ki, BİLGİSAYAR sanıldığı gibi sanal bişi değil. Hele ki *Urban Chaos* oyunundaki örnekte olduğu gibi, bir binanın çatısından atlarken içinizin kalkması gibi durumlar, ciddiye alınması gereken bir sanal gerçeklik sunuyorlar. İşte *Formula One* da tıpkı bunun gibi, bizi belki yabancısı olduğumuz başka bir alana taşıyor: Yarış Pistlerine.

Demo'yu gördüğünde bir hayli umutlanan ben, ana menü'yle karşılaşınca ne yapacağımı şaşırdım. Neredeyse Commodore ya da Amiga zamanının basit menüleri gibiydi. Üzerinde fazla durmadım. Quick Race seçerek ve herşeyin az evvel karşılaştığım demodaki gibi olmasını dileyerek Kaçınılmaz olarak meşrubatımdan bir yudum aladım ve son zamanlarda bir çok arkadaşımın, çeşitli oyun standlarında dikkatini çekmiş olan *Formula One*'ı oynamaya koyuldum. Start verilmeden evvel, "Allahım, şu ilk parkuru kazasız belasız geçeim" derken, aslında "Allahım, inşallah bu oyunun da kontrolleri diğer oyunlar gibi zor diildir" demek istiyordum. Yüce rabbim bu zavallı kulunu dinledi ve gerçekten basit bir tuş takımı ile oyunu oynamama müsaade etti. Tabii bunun için öncelikle yapımcı firmaya bir teşekkür. Firmaların artık oyun hazırlarken "herkes tarafından, hatta Uğur tarafından bile oynanabilir" ilkesine sadık kalmaları gerektiği inancındayım. Yoksa ben her oyunu Flayt Simuleytır gibi 105 tuşla oynayacaksam işimiz var yani. Gider pilot olurum daha iyi. İşte Formula One oyuncularını bekleyen en güzel gelişme sanırım bu, ehliyetiniz yoksa bile, hatta otomobil kavramından bihaberseniz bile, rahatlıkla bir *Formula One* sürücüsü olabiliyosunuz.

> Firmaların artık oyun hazırlarken "herkes tarafından, hatta Uğur tarafından bile oynanabilir" ilkesine sadık kalmaları gerektiği inancındayım.

Oyun sırasında yarışı sunan abinin, yarışla ilgili yorumlarda bulunduğu dakikalarda; bu abinin hiç susmamasından anladığım kadarıyla, abi çok şey biliyor. Her konuda bilgisi var. Bi çeşit Hıncal Uluç. Zaman zaman sesinin, ortam seslerinden (çiçek, böcük, motor vs.) bile öne çıkıyor olması bana kalırsa oyunun eksilerinden. Zaman zaman, hatta muntazaman, insanın içinden "e bi sus be abi" cümlesi geçmiyor diil. O dakikalarda sakin olun ve parkura konsantre olun. Çünkü parkurdan çıkmanız an meselesi. Parkurdan çıktığınız zaman deliler gibi gaza basıp ta, "şu parkurdan bir an önce çıkıp rakiplerimi alt edeyim, onları bir güzel aşağılayayım" zihniyeti kendinizi kandırmaktan öteye gitmiyor, haberiniz ola. Parkur dışındayken, parkur içinde olduğunuzdan daha soukkanlı olup, sakin sakin az gaz, az fren sistemiyle, parkura dönmeye çalışın, yoksa sürekli gaza bastığınızda dolap beygiri gibi dönmeye başlıyorsunuz ki, bu Formula One yarışlarında pek kabul edilebilir bir davranış şekli diil. Bu arada Şumayer (biliyoruz biliyoruz !!!) ya da Hakinen gibi isimleri alıp, onları MAYMUN edip bırakabilirsiniz. Bu durumda az görüşelim. Unutmayın, rakiplerinizin her biri en az sizin kadar, hele başlangıçta sizden daha güçlü. Virajlara girerken, gazdan elinizi (bu klavye ile oynayanlar için geçerli) eğer direksiyon ve pedal sisteminiz varsa Kİ BENİM VAR, "ayağınızı" çekip frene basmayın, tam tersi ikisine aynı anda basın ya da siz bilirsiniz....



İşte oyunun en zevkli kısmı: Kıl olduğunuz bir sürücüyü MAYMUN etmek!

İşte geldik oyunun en başarısız yerine. Herhangi bir çarpışma anında, son dönem çıkan bir sürü oyunun aksine, *Formula One* yetersiz kalıyor. Çarpışmada siz ya da rakibiniz bir parça yana kayıyor ya da yandaki duvarlara bindiriyorsunuz. Fakat ne sesler çarpışma sesi, ne de görüntüde bir çarpışma modellemesi var. Biz ki İstanbul yollarında "çarpma" nın ne demek olduğunu gayet iyi bir şekilde test edip onaylayarak büyümüş insanlarız.

> İşte geldik oyunun en başarısız yerine. Herhangi bir çarpışma anında, diğer oyunların aksine, *Formula One* yetersiz kalıyor.

Bir oynayın, zevk alırsanız alt tarafı ben haksız çıkmış olurum. Olmadı, gelecekte, oyun arşivinizde, tüm zamanların en kötü *Formula One* oyunu da bulunmuş olur. Mutlaka almanız gereken bir oyun. Çünkü ancak o zaman iyinin değerini anlayabilirsiniz.

Tüm bunların yanında akla şu soru da gelmiyor değil: "Bu oyun oynanamayacak kadar kötü bir oyun mu?" Tabii ki değil. Tam tersi oyun oynanabilirlik açısından son derece kullanışlı. Hatta ben size mutlaka oynayın diyorum. PCG

Bana TERS!

- *Sinemaya pikniğe gider gibi gidilmesi*
- *Taksilerin arka sol kapısının açılmaması*
- *Aldığım oyunların çalışmaması*
- *Aldığım oyunların çalışıp, onların arkadaşlarım tarafından çalınması*
- *İsmail Türüt*
- *Kulağımın dibinde sakız çiğnenmesi*
- *Sokakta yerlere tükürülmesi*
- *Annemin tanıdığı tüm kızlara damat adayı olarak lanse edilmem*
- *Beşinci sınıf fıkraların yazılı olduğu e-mailler almak*
- *"Bunu herkese gönder" başlıklı e-mailler almak*
- *Tükürerek konuşulması*

Sizin de BANA TERS dediğiniz şeyleri emailiniz ve adınız soyadınızla bana bildirirseniz burada yayınlarız. ugur@esek.org ya da siteye girip her konudaki düşüncelerinizi ve fikirlerinizi "guestbook"a kaydedin http://www.esek.org

Siz!

Kopya bilgisayar programı kullananları **ihbar** edebilirsiniz.

Eğer lisanssız yazılım kullanan kuruluşlar hakkında bilginiz varsa, bu bilgiyi BSA Türkiye ile paylaşarak **5 milyar TL**'ye kadar kazanma hakkına sahip olun.*

Siz!

Kopya bilgisayar programı kullanıyorsanız **ihbar** edilebilirsiniz.



Eğer lisanssız yazılım kullanıyorsanız, her an ihbar edilme riskiyle karşı karşıyasınız.

BSA Türkiye'nin **1 Nisan - 31 Mayıs 2000** tarihleri arasında gerçekleştireceği kampanya çerçevesinde kopya yazılım kullanımına karşı verilen mücadeleyi destekleyenler, bu desteğin karşılığını alacaktır.

Hemen arayın, SUÇLUDAN YANA DEĞİL HAKLIDAN YANA olduğunuzu kanıtlayın. 0212.272 22 39

* Ödüle hak kazanma ve kampanya koşulları ile kampanyaya dahil olan BSA Türkiye katılımcılarını öğrenmek için 0212 272 22 39 no'lu telefonu arayınız. Özetle, BSA Türkiye Ödül Kampanyası çerçevesinde, sadece lisanssız yazılım kullanıcıları hakkında doğru ve yeterli bilgi verenler dikkate alınacak ve başvurular gizli tutulacaktır. Ödüle hak kazanmak için bilginin yasal işlem yapmaya değer olması ve bilgi veren ile BSA Türkiye katılımcıları arasında bir sözleşme yapılmış olması gerekmektedir. İhbar edilen firmadan alınacak tazminatın, 5 milyar TL'yi geçmemek kaydı ile %10'u, bilgi verenlere ödül olarak sunulacaktır. Ödül, tazminat alındıktan sonra ödenecektir. Bir kullanıcıyı birden fazla kişi ihbar ettiği takdirde, ödül ihbar edenler arasında paylaştırılacaktır. **Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı'na, hak edilen ödüle eşit miktarda bir bağış yapılacaktır.**



Telif hakkı sahibinin izni olmadan yazılım kopyalamak ve kullanmak Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Türk Ceza Kanunu'na göre suçtur. Her bir lisanssız yazılım için **5 yıla kadar hapis** cezası, **2.400.000.000 TL'den 4.800.000.000 TL'ye kadar para** cezası, **3 yıla kadar meslekten men**, kullanılan **bilgisayarlara ve araçlara el konulması** gibi yasal yaptırımlar söz konusudur.

Firma sahipleri, yöneticileri ve bilgi işlem sorumluları, lisanssız yazılım kullanımı konusunda yasalar karşısında doğrudan **sorumludur**.

BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Apple, Arena, Armada, Autodesk, Baysis, Bilser, Bimeks, Corel, EGS Sistem, Empa, Eta, Index, Intertech, Karma, Likom, Link Bilgisayar, LinkSoft, Logosoft, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis, Oracle, Progress, Prosoft (SCO), Symantec, Visio.

http://www.bsa.org.tr lisans@bsa.org.tr
tel: 0212. 272 22 39 faks: 0212. 272 50 24

MarJinal

BURAK AKMENEK

EJDERHANIN İNİ



FRP • RPG • FRP-STRATEJİ

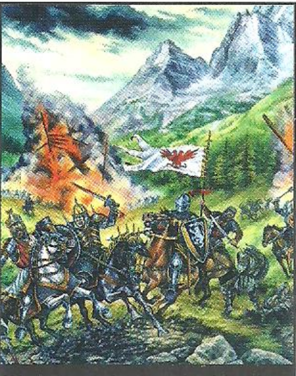
Eleştiriler ve Humanoid'ler

Dergiye gönderilen bir kaç eleştiri mektubuna açıkçası çok üzüldüm. Köşemin konusu bu değil ama size derginizin nasıl çıktığını anlatmak istiyorum.

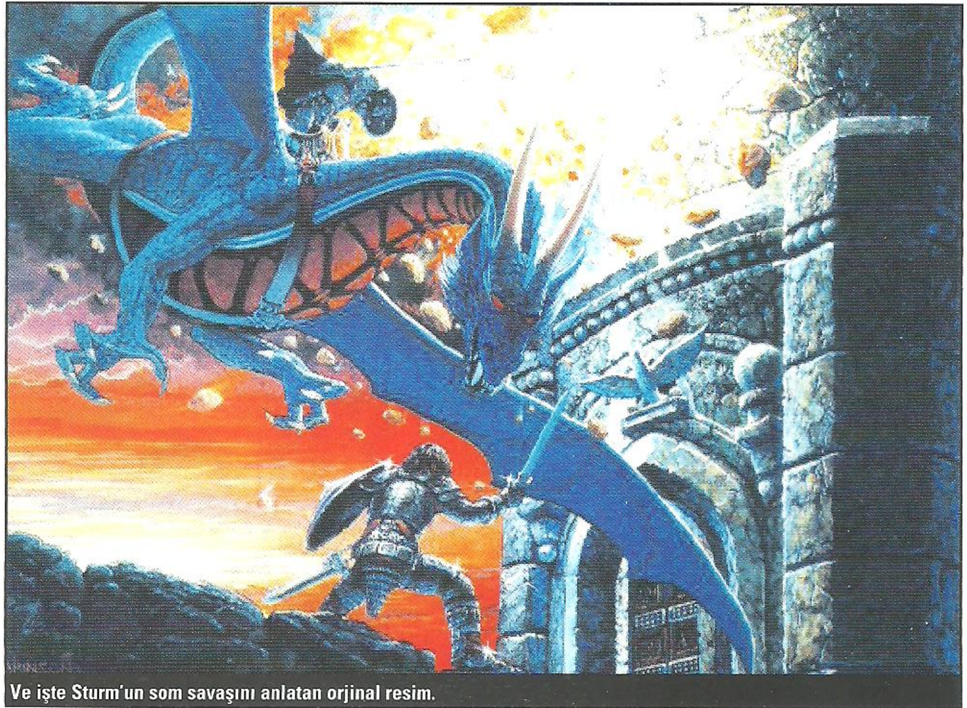
Nox:

Bu ay her tarafım *Nox* oldu. Oyunun stratejisini yapma görevini aldığımdan bu yana sosyal yaşamın neye benzediğini unuttum. Sabahın köründen gecenin bir yarısına kadar, üstelik günlerce hep aynı oyunu oynadım. Eh karakterlerin hepsiyle oyunu bitirmek zorundaydım sonuçta ve bu da yazmasını bir kenara bırakırsak yaklaşık 30 level boyunca bir sürü canavarla boğuşmak demekti.

Öncelikle şunu söylemek istiyorum ki *Nox* gerçekten üzerinde çok uğraşılmış bir çalışma. Ortak level'lar dışında her karakter için yapılan ayrı level'larda var. Oyunu yapanlar tek bir karakter üzerine yoğunlaşmaktan kaçınmışlar ve her karakterim üzerine tek tek eğilerek her hangi biriyle oyunu bitirdiğinizde hep aynı zevki alabilmenizi sağlamaya çalışmışlar. Bunu ne kadar başardıklarını sizin takdirinize bırakıyorum. Arşivinizde kesinlikle bulunması gereken bir oyun *Nox*. Orjinal olarak Türkçe kitapçığıyla beraber her yerde bulabilirsiniz. Benim size tavsiyem oyunu üç karakterle de bitirmeniz. Warrior'da yıkılmaz bir güçle rakiplerinizi kesip biçerken, conjurer olarak bu işi yanınızdaki hayvanlara bırakıp yan gelip yatabiliyorsunuz. Wizard olarak tek büyüyle hiç uğraşmadan düşmanlarınızın bir kaçını birden tek seferde ortadan kaldırabiliyorsunuz. Oyunun tek kötü yanı online olarak oynanırken çok hızlı olduğu için biraz zor olması.



Warhammer dünyasından bir sahne.



Ve işte Sturm'un som savaşını anlatan orjinal resim.

Bu dergi nasıl çıkıyor?

Siz oturduğunuz yerden dergiyi okurken "Oh aman ne güzel bu adamlar hem oyun oynuyor hem de para kazanıyor" diyebilirsiniz. Evet bu doğru hem oyun oynayıp hem para kazanıyoruz ama iş o kadarla kalmıyor. Bir defa bizler zevk almanın yanında tamamen işimiz gereği oyun oynuyoruz. Yani canımız sıkıldığında dışarı çıkıp biraz dolaştıktan sonra gelip gene sıkılıncaya kadar devam edemiyoruz. Bir sürü abuk subuk oyunla uğraşmak zorunda kalmamızda cabası. Örnek mi ? Bir sürü verebilirim: *Full Strength Strongman Competition* ilk aklıma geleni. İncelemeyi yapan arkadaşımız Mert'in oyundan ne kadar sıkıldığını geçen ayki incelemeyi okuyanlar bilirler. Hele bu kadar başarısız bir çalışma hakkında bir şeyler yazmak zorunda olunca insan tamamen işkence çekmeye başlıyor. Oyun iyi olsa yazacak bir sürü şey buluyorsunuz ve yazarken de bu işi zevkle yapıyorsunuz. Ama kötü olunca, açıkçası bir kaç saatinizi alan ve gününüzün yarısını harcadığınız bu zevksizliğin neresinden başlayarak, nasıl "nazikçe küfredeceğiniz" hakkında zorlanma sürecine giriyorsunuz. Çünkü içinizden gelen kelimeleri yumuşatmak ama aynı zamanda anlamını korumak hiç te kolay bir şey değil. Sonra oyun oynamak bizim ancak ayın yarısında yaptığımız bir iş. Geri kalan yarısı tamamen dergiyle alakalı uğraşlara gidiyor. Sayfaların hazırlanması, düzeltmelerin yapılması, eksiklerin en ufak ayrıntısına kadar tamamlanması ve bunlar gibi bir sürü ayrıntı sayesinde bizler bazen sabah saat 7 de dergiden çıkıyoruz. Bu kadar emek verdiğimiz bir çalışmanın sonucunda ise bize sizden gelen övgüler daha da şevk verirken, eleştiriler ise bizi tekrar düşünmeye itiyor. Ama bazen emek verdiğimizi hesaba katmadan o kadar acımasız eleştirilerde bulunuyorsunuzki inanın canımız yanıyor.

Bu satırları okuyanların bazı şeyleri bilmesi gerektiğini düşünüyorum. Bu dergi bizim olduğu kadar sizinde derginiz. Sizin elinize alıp en fazla onbeş dakikada okuyarak tükettiğiniz bir sayfa bizim en az yarım günümüzü, bazen tüm gün ve gecemizi alıyor. Resimler, resimlerin yerleştirildiği yerler, resim altlarının yazılması, spot (başlığın altında büyük harflerle yazılan ikinci kısım), yazının içeriği, verilen not gibi ayrıntılar havadan zembille inmiyor. Hepsi, bazen

üç dört kişi tarafından okunduktan sonra toplu halde karar verilerek sayfaya giriyor. Her seferinde belli bir kalitenin tutturulduğuna emin oluyor. Asla ama asla baştan savma şeyler yapmıyoruz. Kendi beğenmediğimiz hiç bir şeyi bu derginin sayfalarında bulamazsınız.

Birde eleştirirken yuvarlak kelimeler kullanmak yapılan en kolay iştir. Örneğin "derginin eski kalitesini bulamıyoruz" gibi. Bunun yerine "derginin şurasında şu hata var " gibi bir eleştiri hem bizim üzerinde yoğunlaşacağımız kısmı bulmamızda kolaylık sağlar, hemde eleştiriye karşı eğer yapılacak bir savunmamız varsa bunu hakkımızla yapmamızda bize yardımcı olur. Buna en iyi örnek geçen sayıda benim bilerek yaptığım bir hatayı gören ve bana yardımcı olmak amacıyla tamamen iyi niyetle davranan Alp Özben. Geçen sayıdaki köşe yazımda Sturm Brightblade'in son savaşını anlatan resmi bulamadığım için onu andıran bir resim kullanmıştım. Bu sayıda ise bana eleştirisini yollayan bir kaç iyi niyetli okuyucumuzun yanında Alp Özben orjinal resmi arayıp bularak yollamış. Kendisine çok teşekkür ediyorum.

Başta da dediğim gibi bu dergi sizinde derginiz.

> Bu yaratıklar ne yapar, nasıl yaşar, neden hoşlanırlar, ne yer, ne içer gibi sorular hiç bir anlıkta olsa aklınıza takıldı mı?

Ultima'dan yeni haberler

Siz bu satırları okurken guild belkide kurulmuş olacak. Geçen haftalardan birinde ICQ chat toplantısı olarak gerçekleştirdiğimiz ilk buluşmadan ve oyun içindeki toplantımızdan sonra şu anda oynadığımız shard'da (*Ultima*'da dünya üzerindeki her server'a shard deniyor) toplanabilmek için bir ev almaya karar verdik. Bir binaya sahip olmak guild kurmak için şart zaten. Benim köşemi okuduktan sonra oyunu alan ve *Ultima* evrenine katılan yeni oyuncularla beraber daha da güçleniyoruz. Guild ile ilgili gelişmeler ve neler yaptığımıza dair bilgileri ileriki aylarda *Ultima*'nın kendi web sayfalarından da size okutabilmek en büyük arzum. Guild'in ismi konusunda bir karara varmış olsakta devamlı olarak yeni teklifler geldiğinden bu konu aramızda biraz daha gündemde kalacakmış gibi görünüyor.

Humanoid'ler

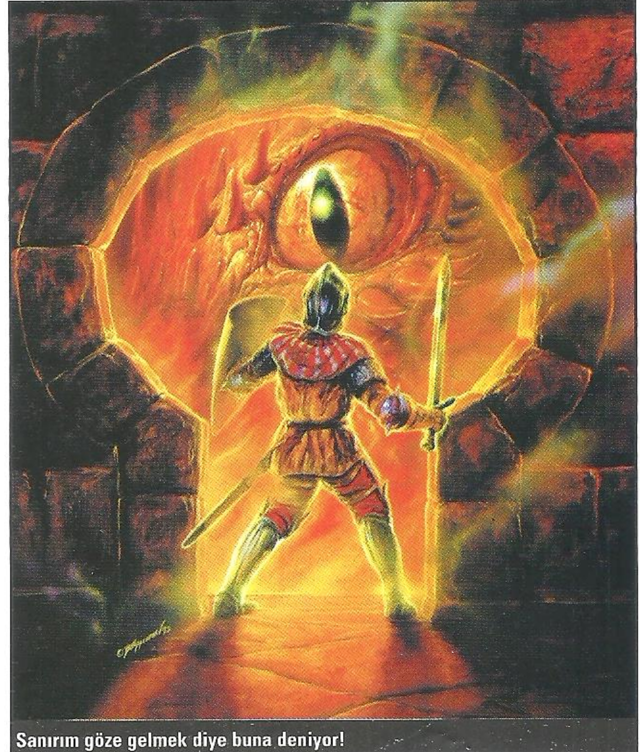
Hepimiz oynadığımız her oyunda mutlaka orc'lar, kobold'lar, goblinler gibi binlerce yaratığı kılıçtan geçirmişizdir. Ama gözünüzde yanlızca bir kaç pixel olan bu yaratıkların etrafta dolaşıp sizin tarafınızdan yok edilme gibi bir amaçları olmadığını hiç düşündünüzmü? Bu yaratıklar ne yapar, nasıl yaşar, ne yer, ne içer gibi sorular hiç bir anlıkta olsa aklınıza takıldımı? İşte bu ay size bunlardan bir kaçını tanıtacağım.

Kobold

Bu kısa boylu ırk (insanların yarı boyunda) hayat görüşü olarak lawful neutral olsalarda lawful evil olma eğilimindedirler. Korkaktırlar ve çok kalabalık olmadıkları sürece kendilerinden daha iri ırklara saldırmazlar. Yapı olarak her zaman haince planlar kurarlar. Tuzak kurmayı severler. Güce sahip olmaya bayılırlar. Kendilerine ait geniş topraklara sahip olmak en büyük hayallerindendir. Çok iyi birer madencidirler. Savaşta eğer esir alırlarsa genellikle bunları satarlar. Bu konuda gnome ırkı bir istisnadır. Onlardan nefret ederler. Öyleki ele geçirdiklerinde fırsat bulurlarsa onları yerler ! Ayrıca boyları ve güçleri ile ilgili esprilerden de nefret ederler.



UO'daki arkadaşıma çok teşekkürler. Adını hatırlayamadığım için binlerce defa özür dilerim.



Sanırım göze gelmek diye buna deniyor!

Orc

Görünüş olarak ilkel insanları andırırlar ama yeşile çalan ten renkleri, kafa şekilleri ve dişleriyle insanlardan hemen ayrılırlar. Hayatlarını genellikle gruplar halinde yağma ve köle bulmak için ava çıkarak sürdürürler. Madenlerinde genellikle köleleri çalıştırırlar. Güvenilir bir ırk değildirler. Toprak onlar için çok önemlidir. Sahip oldukları araziyi genişletmek için daima diğer orc'lar , insanlar, elf'ler, dwarf'lar ve goblinler'le savaş halindedirler. Diğer ırkların kendilerinden aşağı olduğunu düşünürler. Genellikle yer altında yaşarlar ama yer üstünde de yerleşimleri vardır.

Ogre

Bu devler çok zeki olmasalarda strength ve constitution'larına aldıkları artılarla bu açıklarını kaparlar. Baskın, yağma ve hırsızlıkla yaşarlar. Genellikle herşeyi yerler. Gerekirse kölelerini bile yerler. Hazine onları en çok çeken şeydir. Çok azı bir beceri gerektiren el sanatına sahiptir. Hayat görüşü olarak chaotic evil'dırlar. Çok vahşi bir yaşam tarzları vardır. Saldırgan doğaları gereği çok nadir güvenilebilirler.

Goblin

Kobold'lardan biraz daha uzun olan bu güçsüz, korkak ırk göğüs göğüse bir çarpışma yerine tuzak kurmayı tercih eder. Asla dürüst bir savaşa inanmazlar. Genellikle kötü orduların piyade taburlarını oluştururlar. Bir goblin kabilesinde tartışılmaz bir hiyerarşi vardır. Bu hiyerarşide yükselmek ise tek bir yoldan mümkündür: Savaşmak. Goblinler düzenli olarak esir alırlar ve bunları madenlerde çalıştırırlar. Genellikle pek yemek tercihi yapmazlar. Buldukları herşeyi, insanlar ve diğer humanoid'lerde dahil olmak üzere, yerler. Bir hazine bulunduğu zaman bulana değil kabileye aittir ve paylaştırmayı şef yapacaktır.

Artık öldürdüğünüz yaratıklara bakış açınız biraz daha değişmiştir sanırım. Bu ayda benden bu kadar, köşemde bahsetmemi istediğiniz ne varsa tüm fikirlerinize açığım. Belki de *Ultima*'da görüşmek üzere hoşçakalın.

PCG

CEM SİNANOĞLU



CM3'e Yeni Rakip

Daha önceki yazılarımı okuyanlar, menajerlik oyunlarında grafik olmamasını desteklediğimi bilirler. *Football World Manager 2000* de bu fikrimi değiştirmem için yeterli olmadı.

Soğuk ve sıkıcı bir mart ayından sonra hepinize tekrar merhaba. Belki birçoğunuz neden sıkıcı lafını kullandığımı merak etmişsinizdir; hemen açıklayayım. Geçtiğimiz ay, neredeyse bir yıldır spor oyunları açısından en kısır geçen aydı. Tam piyasaya birçok güzel ve oynanabilir oyun çıkmasına alışmışken, her ne hikmetse mart ayında hiç bir hareket yaşanmadı. Ben de yine eski güzel günlerdeki gibi *CM3* ve *Fifa 2000* oynamaya devam ettim. Ama ayın son günlerinde, elime bu sıkıntımı biraz olsun hafifletmeyi başaran bir oyun geçti. Oyunumuzun adı *Football World Manager 2000.*

Aslında bu isim, menajerlik oyunlarından hoşlananlar için çok yabancı gelmeyecektir. Aslında oyun, geçtiğimiz yıl piyasaya sürülen *Football World Manager*'ın devamı. *Football World Manager,* UbiSoft'un büyük ümitlerle hazırladığı, ancak içerdiği büyük hatalar nedeniyle hiç bir zaman oyunseverler tarafından beğenilmeyen bir oyundu. Bu yüzden *Football World Manager 2000*'e de ilk başlarda oldukça temkinli yaklaştım ve açık konuşmak gerekirse bir hayli de ümitsizdim. Ama oyunu oynamaya başlamamla bu kaygılarımda ne kadar yanıldığımı anlamam bir oldu.

Öncelikle *Football World Manager 2000*'in en iddialı olduğu konuya değinmekte yarar var. Oyun içerisinde tam 95 lige ve bu liglerde yer alan toplam 1400 takıma yer verilmiş. Bahsettiğim ülkeler arasında Avrupa'nın futbol devlerinden tutun da Asya'nın küçük ülkelerine kadar aradığınız tüm ülkeleri bulabilmeniz mümkün. Tabi bu ülkeler arasında Türkiye'ye de yer verilmiş. Türkiye 1. Futbol Ligi'ndeki tüm takımlar oyundaki yerlerini almış ve bunlardan istediğiniz bir tanesini yönetme şansına sahipsiniz. Bu imkan ilk bakışta heyecan verici gibi görünse de, eğer Galatasaray ya da Fenerbahçe taraftarı değilseniz, hevesinizin kursağınızda kalacağını hemen belirtelim. Çünkü bu iki takımın kadroları dışında kalan diğer kadrolar tamamen kafadan atılmış; yani uydurulmuş. Neyse ki kadrodaki oyuncu isimlerini değiştirebilme gibi bir şansımız var. Eğer başka bir takımı yönetmek istiyorsanız, öncelikle oyuncu isimlerini değiştirmenizi öneririm, aksi halde oyundan hiç zevk alamazsınız.

Oyunun başında kendinizle ilgili bilgileri girmeniz gerekiyor. Bu bilgilerden bazıları adınız, soyadınız ve yaşınız. Ayrıca ayrıntılı bir şekilde tipinizi belirtme şansına da sahipsiniz.

Bu bilgileri girdikten ve takımınızı seçtikten sonra asıl heyecan başlıyor. *Football World Manager 2000*'de gerçek bir futbol sezonunda yaşanabilecek her türlü olayı bulabilmek mümkün. Avrupa kupası maçları, lig maçları, transferler, antremanlar ve tabii ki çekişmeli maçların oyuna müthiş bir gerçeklik kattığını kimse inkar edemez. *Football World Manager*'ı oynayanların en çok şikayet ettikleri konuların başında gelen gereksiz ve saçma antreman ayarları, yeni oyunumuzda büyük ölçüde düzeltilmiş. Benim size tavsiyem, antreman programlarını günü gününe takip etmeniz. Ancak bu sayede oyuncularınızdan istediğiniz verimi alabilirsiniz ve başarılı olabilirsiniz.



***Football World Manager 2000*'de, kendi tipinize en yakın tipi ayarlamanız mümkün.**



***Football World Manager 2000*'de, maçlar oldukça gerçekçi. Ama tekrar eden hareketler bir süre sonra insanı sıkmaya başlıyor.**

Gelelim oyunun en önemli kısmı olan maç ekranına. Daha önceki yazılarımı okuyanlar, menajerlik oyunlarında grafik olmamasını desteklediğimi bilirler. *Football World Manager 2000* de bu fikrimi değiştirmem için yeterli olmadı. Aslında oyundaki grafikler hiç fena değil. Maç içindeki pozisyonlar kısa parçalar halinde gösteriliyor ve bu durum, oyunun sıkıcı olmasını engelliyor. Ama bir yerden sonra pozisyonların hep aynı olduğunu görünce, eminim ki siz de bana hak vereceksiniz.

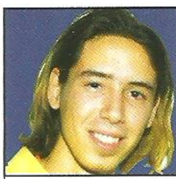
Türkiye 1. Futbol Ligi'ndeki tüm takımlar oyundaki yerlerini almış ve bunlardan istediğiniz bir tanesini yönetme şansına sahipsiniz.

Maç sırasında, maçın gidişatıyla ilgili birçok veriye rahatlıkla ulaşılabiliyor. Ligdeki diğer skorlar, maç içindeki topa sahip olma yüzdeleri ya da oyuncu istatistikleri bu verilerden sadece birkaçı. Tabii ki maç içinde isteğiniz doğrultusunda taktik değişikliği yapmanız ya da oyuncu değiştirmeniz de mümkün.

CM3 vs FWM2000

Genel olarak bakıldığında, *Football World Manager 2000* son zamanlarda piyasa çıkan en başarılı futbol menajerlik oyunlarından birisi. Peki ama yukarıda saydığımız tüm bu özellikler, oyunun *CM3*'ü geride bırakması için yeterli mi? Bana sorarsanız değil. Çünkü *CM3* her ne kadar az sayıda ligi içeriyor olsa da, kadro zenginliği ve gerçekçilik açısından çok daha başarılı bir menajerlik oyunu. Ayrıca tamamen text tabanlı bir oyun oluşu, *CM3*'ü benim için yenilmez bir oyun yapan en önemli etkenlerden birisi. Ama 3D grafik içermeyen bu tip oyunlardan hoşlanmıyorsanız, o zaman karşınızda duran en ciddi oyun kesinlikle *Football World Manager 2000.* Bence mutlaka oyunu alın ve en azından bir kez deneyin. Uzun süre başından kalkamayacağınızı garanti edebilirim. Tekrar görüşmek üzere...

PCG



MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK • UÇMAK • DÖVÜŞMEK • İNŞA ETMEK

EA Sports büyülemeye devam ediyor...

EA Sports, her yıl bir gelenekmiş gibi çıkarttığı herbiri birbirinden iddialı sürülerce oyuna, bu yıl ilk defa olarak bir de formula yarışı ekledi.

Senelerdir, sevdiğimiz spor oyunlarını, bıkıp usanmadan oyun dünyasına taşıyan EA Sports, bu senede takdir edilen alışkanlığını bırakmadı. Hatta yeni milenyuma birbiri ardına çıkardığı Bilmem Ne 2000 serisiyle girdi. Bu "sonu 2000 ile etiketlendirilmiş" şaheserler arasında *NBA, FIFA,* yada *NHL* gibi oyunlardan, *Midtown Madness, SuperBike, Nascar* gibi yarış oyunlarına kadar ne ararsanız var. Gerçi, eleştirmenler tarafından yarış oyunları alanındaki performansları pek beğenilmese de (*Nascar 2000* ve *SuperBike 2000* onlar için biraz hayal kırıklığı yaratmışa benziyor), EA Sports bu konudaki iddiasını sürdürmekte kararlı. Şirketin programcıları, özellikle, çıktı çıkacak oyunları *Formula One 2000* ile yarış oyunları piyasasını alt üst edeceklerine kesin gözüyle bakıyorlar. Neden bu kadar iddialı olduklarını anlamak pekte güç değil.

Öncelikle, *F1 2000,* tamamen gerçek Formula 1 sezonuna dayanarak hazırlanmış ilk ve tek yarış simülasyonu. Bütün yarış araçlarının lisanslı izinlerini alan EA Sports, oyuncuların istedikleri sürücüyle yer değiştirmelerine olanak tanıyor. Ya pistlere ne demeli? Mesela, Indy'de açılan yeni yarış pisti tamamen interaktif olarak altınızda. Oyun, 2000 sezonun gerçek yarış düzenine göre ayarlanmış, doğru tarihler, firmalar ve isimler... Hepsi yerli yerinde ve gerçeğine uygun.

Bu kadar içerik bile, *F1 2000*'in sıkı bir simülasyon oyunu olacağı konusunda beni ikna ediyor. Oynanış özellikleri ise bu tanımlamanın biraz dışına çıkan bir Sim/Arcade karışımı olacakmış. Aslında bu haberin, her şeyin aşırı derecede sahici olmasını bekleyen realism manyakları dışında kimseyi çok üzeceğini sanmıyorum. Sonuçta, zaten hiçbirimiz gerçek hayatta oradaki pilotlarla rekabet halinde olabilecek vasıflara sahip değiliz, ve bu oyunu zevk için oynuyoruz. Böyle bir simülasyonu, arcade tarzıyla kaynaştırmak doğal olarak oyuncu kitlesini de arttıracağından, bence EA Sports hem kendisi hem de biz oyuncular için en iyisini düşünmüş.

Gelelim, *F1 2000* gibi iddialı bir sim oyunun en çok merak edilen özelliğine, yani grafiklerine. Oyunun screenshot'larına, internet üzerinden çok seyrek olarak ulaşabiliyorsunuz. (En azından ben bu yazıyı yazarken öyleydi) Karşılaştıklarımın çoğunu şu anda size aktaramıyorum, ancak onları sizde gördüğünüzde, eğer Formula 1 yarışlarına meraklıysanız oyunu almamanız için hiçbir sebebinizin olmadığını anlayacaksınız. Yarışma zevkine birkaç farklı açıdan ulaşabildiğinizi herhalde belirtmeme gerek yok, ve bunlara aracınızın kokpiti de dahil. Ayrıca istenildiği takdirde, aracınızın gerçeğe benzeyen ve performansı azaltan darbelerden etkilenip hasar almasını da sağlayabilirsiniz. Hazır performanstan söz açılmışken hemen belirteyim, yarış arabanızın performansını etkileyecek vites ayarları, süspansiyon, ve fren ayarları gibi kontrolleri de kendiniz yapabiliyorsunuz.



Screenshot'lara bakılırsa, *F1 2000* bize zevkli anlar yaşatacak.

"Peki ya multiplayer özellikleri?" diye sorduğunuzu duyar gibi oluyorum. EA Sports gibi köklü bir firma bu oyunu yaparda, multiplayer desteğini hiç unutur mu? Bütün oyunlarındaki gibi *F1 2000*'de de network ve seri bağlantılı yarış mümkün. Aynı monitör üzerinden paylaşımlı bir yarışı da seçenekleriniz arasında bulabilirsiniz. Oyunu modem üzerinden internette de oynayabiliyorsunuz, ancak Türkiye şartları ve hatları bakımından böyle bir rüya(!) hiçbir "telefon bağlantılı kullanıcının" uykusunu süsleyemez.



Seyri bu kadar heyecanlı olan bir yarışın içinde olmak kim bilir nasıl bir duygudur?

Formula One 2000, her an kapımızı tıklatabilir, onun için bence bu yarış tarzının hayranları, oyunun orijinali için şimdiden bir kenara 40-50 dolar ayırsın. Arada sırada da olsa, böyle oyunların kutulusunu almak, firmaya hakkını vermek gibi oluyor.

Gelelim bir az da iş dışında konuşmaya... Online bir oyun olduğundan, isteseniz de istemeseniz de hakkını verip kutulusunu almak zorunda olduğunuz *Ultima Online,* dergide Burağı esir aldıktan sonra maalesef şimdide bana dadandı. Tamamıyla tiryakilik yaratan eşsiz atmosferi sayesinde, oyundaki karakterinizin kişiliğini geliştirmek için harcadığınız saatlerin nasıl geçtiğini fark edemiyorsunuz. *Ultima Online,* bir RPG, ve araya giren Kurban Bayramı dolayısıyla bu oyunu uzun süredir oynayamama üzüntümü ancak *UO*'ya köşemde yer vererek hafifletebiliyorum. Simülasyon türü dışındaki diğer tür oyunlarla da (Anahtar kelimeler: *Fifa 99,* Cem, ve Cem'in yaşadığı hayal kırıklığı) fazlasıyla ilgili olduğumdan daha önce de köşemde bahsetmiştim. Ancak bu seferki, "sadece ilgili olma" kavramını tamamen aştı. İki buçuk yıldan bu yana var olmasına rağmen, güncelliğinden ve yarattığı heyecandan hiçbir şey yitirmeyen *Ultima,* her gün yeni avlarını peşine takarak esrarengiz fantezi dünyasındaki yoluna devam ediyor. Eğer evinizde veya ofisinizde hızlı bir internet bağlantısı varsa, bu oyun hayatınızda çok şey değiştirebilir.

> Simülasyon dışında ilgilendiğim konuların anahtar kelimeleri: *Fifa 99,* Cem, ve Cem'in yaşadığı hayal kırıklığı.

PCG

Güneşin kendini daha çok göstermesiyle birlikte bizleri büyük bir ikilem bekliyor. Ya evde kalıp yeni çıkan oyunların keyfini çıkaracağız ya da uyanan doğanın büyüsüne kapılıp bilgisayarımızı yüzüstü bırakacağız. Biliyoruz ki oyun oynamak birçoğumuz için vazgeçilmez birşey. Bizim amacımız da vazgeçilmezlerden biri olmak. Lütfen göndereceğiniz mektuplarla bizi cesaretlendirin. İnanın bu bizi mutlu ediyor.

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

Her Telden

Herkese merhaba,
1. Bana fazla sistem gereksimi olmayan bir korku ve *CM3* dışında menejerlik oyunu önerebilirmisiniz?
2. *Half Life*'da oyunun başında ne yapmam gerekiyor?
3. *Myth 3*'ün yapılma ihtimali var mı?
4. *Prince of Persia* 4MB ekran kartında çalışır mı?
5. Sizce en iyi Antivirüs programı hangisidir?
6. Piyasada olan at yarışı oyunu var mı?
7. *www.fifa2000.net* gibi *NBA*'in de bir sitesi var mı?
8. Direct3D, OpenGL, 3dfx'in arasındaki farklar nedir?
9. *CM3*'ün şifreleri var mı?
Cevaplarsanız sevinirim. Derginizi 9 aydır alıyorum, derginiz süper ve fiyatını hakediyor. Yayın hayatınızda başarılar.
— **Serkan,** *e-mail yoluyla*

Sevgili Serkan,
1.* Premiere League Footbal Manager 2000 *ve* Football World Manager, CM3 *dışında tavsiye edebileceğimiz menejerlik oyunları. Ekran kartı dışında sistemini bilmiyoruz, ama biraz eskise de* Alien vs. Predator *gerilimli atmosferiyle oldukça etkileyici bir oyun. Alien filmlerini seviyorsan tam sana göre bir FPS.
2. Yapman gereken işyerinde biraz dolaştıktan güvenlik görevlisiyle beraber birkaç kapıdan geçmek. Bir süre sonra gideceğin laboratuardaki esrarengiz maddeyi ışının altına itince kıyametin kopuşuna tanık olacaksın. Bir yerde takılırsan bize tekrar yazabilirsin. Daha ayrıntılı bir şekilde cevap vermeye çalışırız.
3. Şu an için* Myth 3 *hakkında elimize ulaşmış bir bilgi yok.
4.* Prince of Persia 3D*'nin sistem gereksinimleri arasında en az 8MB ekran kartı bulunuyor. 4MB'lık bir ekran kartında çalışma ihtimali az. Oyun çalışsa bile performansı iyi olmayacaktır.
5.* AntiViral Toolkit Pro *antivirüs programları arasında önemli bir yere sahip.* Norton AntiVirus*'ü de unutmayalım.
6. Bildiğimiz kadarıyla şu aralar piyasada at yarışları hakkında oyun bulunmuyor. Atçılıkla ilgili olarak bulabileceğin* Let's Ride Horse and Pony *oyununun ise beta versiyonu bulunduğu için almak biraz tehlikeli.
7.* www.nba-live.com *adresli sitede* NBA *serisiyle ilgili çeşitli bilgilere ulaşmak mümkün. Sitenin özelliği sadece* NBA Live 2000 *değil, daha önceki* NBA *oyunları hakkında da bilgi içeriyor olması.


Sıkıntılı savaş yılları *Commandos*'la canlanmıştı.

8. Mart sayımızda Donanım bölümünde A'dan Z'ye 3.Boyut adında bir köşe vardı. Orada bu konu hakkında çok ayrıntılı olmasa da gerekli bilgiyi bulabilirsin.
9.* Championship Manager 3 *için şifre olmasa da Mayıs 99 sayımızda verdiğimiz ipuçları işine yarayacaktır. Bu sayının elinde olmama ihtimalini düşünerek ipuçlarını aşağıda veriyoruz.
- Bir takımla önemli bir maçın varsa ya da bir oyuncuyu almak istiyorsan, ancak kulübü vermiyorsa Options-Add Manager şıkkını seçerek o takımın da başına geç. Kendi takmın için istediğin oyuncu hakkında teklif götür ve yine teklifi kendin kabul et. Transfer gerçekleştikten sonra diğer takımdan emekli olup (retire) adını sildirebilirsin.
- Yine aynı şekilde önemli bir maçın varsa ya da avantaja ihtiyaç duyuyorsan maç yapacağın takımın başına geçip taktiklerini alt üst etmen mümkün (kaleyi boş bırakmak, bütün oyuncuları ileride oynatmak gibi).
- İyi oyuncuların sözleşmeleri bitmeden bir yıl önce yeni bir kontrat imzalayabilirsin. Böylece özgür kalıp başka takımlara gitmeleri önlenmiş olur.
- Oyunun hemen başında Peter Prospor (17 yaşında) adlı oyuncuyu alman iyi olur. İlk başlarda çok iyi oynayamaz ama 20 yaşından sonra neredeyse tüm özellikleri 20 olan bir gol kralına kavuşursun.

Commandos

Sevgili *PC Gamer* dergisi çalışanları;
Ben derginizi sürekli takip etmeye çalışan bir *PC Gamer* okuyucusuyum. Sizleri bizi oyunlar hakkında bilgilendirdiğiniz için hepinize teşekkür ederim. Benim size sormak istediğim soru şu: Ben ve bilgisayarla ilgili arkadaşlarımın çoğunun hastası olduğu bir oyun var *"Commandos"*. Okuduklarımdan anladığım kadarıyla bu oyun sizin derginiz tarafından pek tutulmadı. Ama tabii bu zevk meselesi, saygıyla karşılamak lazım. Ben ve arkadaşlarım sizden bu oyunun 3. versiyonunun ne zaman çıkacağı ve yenilikleri hakkında bilgi rica ediyoruz. Bilgilendirirseniz çok mutlu olacağız.

Ayrıca benim de sizlerle paylaşmak istediğim bir konu var. Tabii bu benim yorumum ama sizinle paylaşmak istedim. Son günlerde piyasaya çıkan spor oyunlarının çoğuna hatta hepsine sahip durumdayım. Benim sorunum şu; *Fifa* serisinde piyasaya çıkan oyunlar içinde bence en iyisi *Fifa Rtwc 98*'di. Oynanışı açışından bahsediyorum. Grafikleri *2000* veya *99*'unkinden iyi değil belki ama bu oyunların oynanışları çok sıkıcı, hiç yaratıcılık yok, gol oluşumları çok benzer ve



Düşman aramaktansa nasıl uçulacağını öğrensem daha iyi olacak galiba.

oynanışta çok saçmalık var. Tabii bunlar benim düşüncelerim. Sadece sizinle paylaşmak istedim. Eğer derginizde benim bu görüşleri paylaşan insanlar varsa onlarla bu konuları tartışmak isterim.
Sevgiler

— **Burak Kurtar**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Burak,
Commandos'un yeni versiyonu aslında oyunun ikincisi ve Commandos 2 olarak Haziran ayında çıkması bekleniyor. Ancak takdir edersiniz ki bu kesin bir tarih değil. Açıkçası şu an için yenilikler hakkında da şirket tarafından fazla bir açıklama yapılmıyor.
Fifa RTWC 98'in iyi olduğunu bizde düşünüyoruz. Ancak çoğumuz için Fifa 99 bu serinin en iyi oyunu. Fifa 2000 ise diğerlerinin yanında biraz zayıf kalıyor. Oyunlar konusunda yorumlarını her zaman bekliyoruz.

Simülasyonlar

Merhaba,
Derginizi çıktığından beri alıyorum. *PC Gamer* bilgisayarı olmayan birinin bile keyifle okuyabileceği bir dergi. Tabii bu sizin eseriniz. Dediğim gibi ilk sayıdan beri izliyorum ve gördüğüm kadarıyla uçuş simülasyonları konusunda biraz eksiklik var. Çünkü bildiğiniz gibi simülasyonların diğerlerinden farklı yanları var. Kontrol tuşları, ateşlemeler, kamera ve silah seçimleri, senaryo ve görevler... Yayınladığınız nefis grafikli simülasyonları heves edip alan yeni bir simülasyoncu son model jeti kağnı arabası gibi kullanarak oyundan soğuyabiliyor (benim gibi). Sizden ricam şu;
1. Simülasyon oyunlarını tanıtırken püf noktaları, silahların işlev ve kullanılış yerleri, görev ve senaryo açıklamalarına daha detaylı yer verir misiniz (Çünkü oyunlar İngilizce ve İngilizce bilmeyenler de simülasyon oynayabilmeli).
2. Yeni bir uçuş simülasyoncusuna tavsiye edeceğiniz oynanabilirliği kolay ve tecrübe kazandırıcı simülasyon oyunu hangisidir.
Başarılarınızın devamını diliyorum....

— **Nuri Özgül**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Nuri,
1. Yorumlarında ve önerilerinde aslında haklısın. Ancak bahsettiğin türdeki ayrıntılar genelde strateji rehberlerinde yer alıyor. Ama bu konuda elimizden geleni yapacağımızdan emin olabilirsin.
2. Simülasyona yeni başlayanlar için en uygun oyunlar İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen uçuş simülasyonları. Bunlarda belli bir süre uğraştıktan sonra günümüzün simülasyonlarına yavaş yavaş geçiş yapabilirsin. Microsoft'un Combat Flight Simulator'ı başlangıç için iyi bir tercih olabilir.

Son Canavar

Selamlar,
Derginizi ilk sayısından itibaren takip ediyorum. Vermiş olduğunuz açıklamalar ve diğer detaylar olsun gayet güzel. Fazla uzatmadan soruma geçeyim.
Geçen ay vermiş olduğunuz *Half-Life: Opposing Force* açıklaması bayağı işime yaradı, ancak oyun sonu canavarı diyebileceğim yaratığı bir türlü öldüremedim. Dediğiniz gibi gözlerini lazerle çıkarttıktan sonra iki kaşının arası diye tabir edilecek yere her seferinde ateş ettim. Yaratık birkaç turdan sonra köprüyü de yıktı. Buraya kadar problem yok. Sonra yine aynı işe devam ettim. Kaç tur yaptıysam da canavar ölmüyor ve cephanem bitti. Acaba özel bir yerine mi ateş etmem lazım?
Yardımcı olursanız çok memnun olurum. Teşekkürler

— **Aslan Deniz Özkan**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Aslan,
Son canavarın her iki gözünü de çıkarttıktan sonra aşağıda karnına denk gelen bölgede renkli bir kısım açılıyor. Buraya ateş edersen daha etkili olacaktır. Burası belli bir süre sonra kapandığında tekrar her iki gözüne ateş ederek açılmasını sağlayabilirsin. Bu arada üstüne saldığı yaratıklara da dikkat etmelisin.

PC Gamer Ödülleri

Merhaba,
Ben *PC Gamer*'ı severek ve ilgiyle takip ediyorum. Bence Türkiye'nin en iyi oyun dergisisiniz. Tabii ki her güzelin bir kusuru vardır. Size bir şey sormak istiyorum.
Bütün oyun fanatiklerinin kaçta kaçı spor oyunlarında *Fifa 2000*'i, *NBA Live 2000*'den üstün görürler? Aynı zamanda kendi alanında devrim yaratmış *Midtown Madness*'ın ikinci ve *Re-Volt*'un birinci gelmesini pek akıl almıyor. Böyle bir anket hazırlarsanız size minnettar kalacağım.
Bu arada bende bir orijinal oyun fanatiğiyim. Fakat, fiyatları aşırı derecede pahalı. Diyelim biz orijinal oyun alacağız, ama nereye kadar? Bütçemiz buna uygun mu değil mi? Ayrıca bir sorum var: Orijinal oyun ithalatçıları kitapçık ile kutuyu çıkarsalar ne kadar tutar?
Başarılarınızın devamını diler ve saygılar sunarım.

— **E.Emir İsmail** *e-mail yoluyla*

Merhaba,
Elestirilerin için tesekkür ederiz. İnan ki bizde bu dosyayı hazırlarken oldukça zorlandık. Sonuç olarak bir birinci seçmeliydik ve düşünüp, tarttıktan sonra kararlarımızı verdik. Ancak ilk üç adayları arasında çok büyük farklar olmadığını söylemeliyiz. Herkesin düşüncelerine de saygılıyız tabii ki.
Orijinal oyunların fiyatları konusundaki görüşlerine katılmamak elde değil. Ancak kitapçık ve kutu maliyetin küçük bir kısmını teşkil ediyor. Anlayacağın bunlar olmasa da fiyat açısından çok fazla birşey değişmeyecek. Çünkü esas maliyet oyunların kendisinden kaynaklanıyor.

RPG, Strateji...

İşte ben bu ayda sizi sorularımla bıktırmak üzere yeniden bilgisayarımın başındayım! Artık derginizi daha fazla övmeme gerek olduğunu zannetmiyorum. Gördüğüme göre diğer dergilerde artık sizi kopyalamaya başlamış. Ama bunu dert etmiyorum ve her şeyin gerçeğinin güzel olduğunu söyleyerek kendimi tutamadan yine sizi övüyorum! Ne yaparsınız! Ama tabii ki yine sizi sorularımla bunaltacağım:
1. *NOX* çıktı mı? Arkadaşım aldığını söylüyor ve söylediğine göre de harika


Sonuna kadar gelinen *Opposing Force*'da son saniyeler.


M&M: *Day of the Destroyer*'daki yeniliklerden biri de bu güzel büyü kitabı.

bir oyunmuş!
2. *M&M: Day of the Destroyer*'da hangi ırkları ve meslekleri seçmek mümkün olacak? Ayrıntılarını ileride yayınlayabilir misiniz?
3. Ben sizden ekonomik yönü ağır basan *Settlers:3* veya *Knights and Merchants* dışında kaliteli bir "REAL TIME STRATEGY" önermenizi tekrar rica ediyorum. Daha önce söylediğiniz oyunlar (*Civilisation: Call to Power* ve *Imperialism 2* sıraya dayalı oyunlar ve bende *Civilisation* var).
4. Niye *CM: Season 99/00*'de bir tane background resmi var?
5. *Theocracy, Seven Kingdoms 2* türünde (ve kalitesinde) bir oyun mu olacak? Şimdilik sorularım bu kadar tekrar yayın hayatınızda başarılar dilerim!

— **Özgün Çırakman**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Özgün,
Başka dergiler tarafından taklit edilmek hoşumuza gitmiyor değil. Tabii bu daha çok çalışmamızı gerektiriyor.
1. Nox geçtiğimiz günlerde ülkemizde de orijinal olarak piyasaya çıktı. Nisan Strateji Rehberi'ndeki tam çözüm oldukça işine yarayacaktır.
2. Şu an için tam ayrıntılarını verememekle birlikte 9 adet yeni karakter, 26 yeni yetenek, büyü v.b. ve yeni mekanlar olduğunu söyleyebiliriz.
3. Şu aralar,* Wall Street Trader 2000 *tavsiye edebileceğimiz bir oyun. İsminden de anlayacağın gibi ekonomik yönü ağır basan, hatta sadece ekonomi temelinde olan bir RTS.* Pharaoh*'ya da bir göz atabilirsin bu arada.
4.* CM Season 99/00*'de birçok backgro-und resmi var. Ancak demosunda ve kopyalarında bir tane olabilir.
5.* Theocracy*'de bir RTS. Oyunun* Age of Empires *ve* Seven Kingdoms *gibi bu türün klasikleri arasına girmesi bekleniyor. Biz de merakla bekliyoruz. Çok yakında bu bekleyişimiz sona erecek.

Biraz Gayret

Sevgili *PC Gamer* editörleri,
Dergiyi 1.5 yıldır takip ediyorum ve büyük bir hayranıyım (kim değil ki). Bu size ikinci mektubum (ilki yayınlanmadı). Ve dergi bende hastalık haline geldi (ilacı var mı?). Bizimde kendimizce bazı söyleyeceklerimiz var. Orjinal oyun (iyv). Ben ilk orijinal oyunum olarak *The Sims*'i aldım (oyun harika). Kutuyu açması bile heyecan vericiydi. Neredeyse oyunu kitapçığından öğrendim. Hepimiz biliyoruz ki orjinal oyun pahalı (şu anlık). Ben 17 milyona aldım. Ama biliyorsunuz ki bir mala ne kadar ilgi duyulursa gittikçe ucuzlar (mesala 10-15 milyon arası olur). Başlığım bu dava bitmez ama çaresi var! İşte şu anda bir seferberlik ilan edersek fiyat düşer (kurtuluruz crack mracktan). Benim oturduğum yer civarında orijinal oyun yok diyenler ise bir bilgisayarcıdan getirtebilirler. Ha o da olmazsa *PC Gamer*'ın Mart sayısında bu yolda çaba gösteren firmaların telefon numaraları var. Biraz zahmet edip açın bir telefon, gelsin (mis gibi) orijinal oyun. Söylediklerimde haklı çıkacağımı göreceksiniz.

Ayrıca verdiğiniz *They Hunger* adlı oyunun çok harika ve biraz zor olduğunu söylemek istiyorum. Bayramınızı kutlar, sürekli ilerlemenizin devamlarını dilerim.

— **Ramis Bayer**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Ramis,
Söylediklerine içtenlikle katılıyoruz. Hepimiz bu konuda biraz gayret gösterirsek dileklerinin ve isteklerinin gerçekleşmesi o kadar da zor değil. Bizim hakkımızda söylediğin güzel sözler için teşekkür ederiz. Ayrıca* They Hunger *gibi modları önümüzdeki aylarda bizden bekleyebilirsin.

Ah Şu Ekran Kartları

Merhaba:
Derginiz gerçekten çok güzel bir dergi. Derginizi kaçırmadan alıyorum. Özellikle resim altlarına bayılıyorum ve sorularıma geçiyorum.
1. Derginizin Şubat sayısını aldığımda *Pharaoh*'un şifrelerini bekliyordum. Derginizi ilk açtığımda şifrelerin olduğu bölüme baktım. Gerçekten de *Pharaoh*'un şifreleri vardı. Büyük bir sevinçle oyunu çalıştırdım. Oyunun içinde dediğiniz gibi (ctrl)+(alt)+(shift)+C'ye bastım. Cheat modu açıldı. Oraya verdiğiniz şifrelerden birini yazdım ve enter'a bastım. Kendi kendine cheat modundan çıktı ve üstte "cheats enabled" yazdı ama hiçbir şey olmadı. Ben de diğer şifreleri yazdım ama yine aynısı oldu. Bunun için ne yapabilirim?
2. *Driver* 3dfx kartsız çalışır mı?
3. CM Season 99-00, CM 3 gibi CD'siz çalışır mı?
4. *Midtown Madness*'ı açtığımda bir baktım arabalar beyaz, yollar beyaz, trafik lambaları beyaz beyaz beyaz beyaz... Kısacası her şey beyaz. Artı bir de kare kare ilerliyor. Bunun sebebi 2MB ekran kartı olması mı? Yoksa Celeron 333 olması mı? Ama şunu da ekleyeyim; oyunu açtıktan 2-3 dk sonra biraz düzeliyor. Hiç olmazsa renkler seçilebiliyor ve arabalar daha akıcı ilerliyor.


Mart CD'mizde bulabileceğiniz *They Hunger* etkileyici görüntüleriyle dikkat çekiyor.

5. *Quake 3*'ün demosunu yükledim. Daha sonra çalıştır dedim ve mavi bir ekran çıktı. Orada bir şeyler yazdı sonrada ekran siyahlaştı. Ben de oyun çalışacak diye sevindim. Ama o da ne yine mavi ekran çıktı ve joystick gerekiyor dedi. Taktım joystick'i (sonra da joypad'i) ama yine o mavi ekran yine "joystick "gerekiyor diyor. Yani oyun çalışmadı. Niye?
6. Son sorum bir istek olacak. *Homeworld*'de 5. bölümde takıldım. Orayı geçmeme yardım edip *Homeworld*'ün şifrelerini verir misiniz?
Teşekkürler

— **Onur Can Güler**,*e-mail yoluyla*

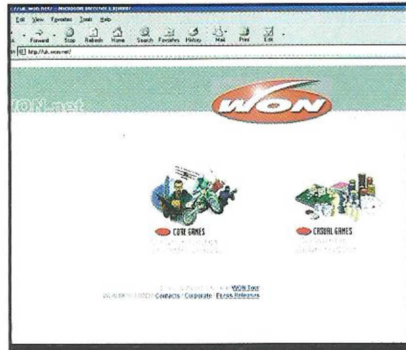
Sevgili Onur,
1. Cheat modunu çalıştırmışsın. Normal şartlarda yazdığın şifrelerin çalışması gerekiyor. Büyük ihtimalle CD'nin kopya olmasından kaynaklanan bir sorun söz konusu.
2. Oyun sistem gereksinimlerinde 3D hızlandırıcı kart istiyor. Ekran kartının 2MB olduğunu yazmışsın. Driver bilgisayarında çalışsa bile performansı iyi olmayacaktır. Tabii sadece ekran kartı bir oyunu iyi bir şekilde çalıştırmak için yeterli değil. Sistemindeki diğer bileşenler de büyük önem taşıyor.
3. CM Season 99/00 CD'siz çalışmıyor. Kesinlikle CD gerektiriyor.
4. Senin de belirttiğin gibi oyunun bu şekilde çalışması sisteminin (özellikle ekran kartının) düşük olmasından kaynaklanıyor.
5. Aslında sorunun yine ekran kartından kaynaklanıyor. Çünkü Quake III Arena 3D kartsız çalışmıyor. CD'yi bir de daha yüksek performanslı bir bilgisayarda denersen problemin sebebini anlayabiliriz. CD'den kaynaklanıyorsa bizimle irtibat kurabilirsin.
6. Homeworld'ün bazı şifrelerini aşağıda bulabilirsin. Çalıştırmak için başlat menüsündeki çalıştır bölümüne c:\homeworld\homeworld.exe komut satırını yazıp, devamına aşağıdaki şifrelerden herhangi birini ekleyerek oyunu başlatman gerekiyor.

/debug	*Debug modunu aktif hale getirir*
/noBG	*Fondaki galaksi görüntülerini kaldırır*
/no CompPlayer	*Bilgisayar oyuncularını kaldırır*
/notactics	*Taktikleri işlemez hale getirir*
/noretreat	*Geri çekilme taktiklerini işlemez hale getirir*
/disableAVI	*FMV düzenini işlemez hale getirir*

WON.net ve Half-Life

Merhaba,
Size *Half-Life* hakkında bir sorum olacaktı. *Half-Life*'ı Internet'ten oynamak istiyorum. Fakat ilk önce refresh yaptığımda önüme oynayan kişilerin listeleri geliyor. Buraya kadar herşey normal ama join yaptığımda ilk önce bağlanır gibi oluyor. Ama daha sonra şöyle bir mesaj karşıma çıkıyor; "your cd key cannot be used on the won.net system". Bu problemimi nasıl halledebilirim ve ne yapmam gerekiyor? Sorumu cevaplarsanız sevinirim. Yayın hayatınızda basarılar...

— **Mehmet Bal**,*e-mail yoluyla*



Internet'te oyun oynanabilecek en iyi yerlerden birisi de WON.net

Sevgili Mehmet,
Kopya oyunlarda bu sorunun meydana gelmesi aslında çok doğal. Çünkü kopya CD'lerin birçoğunda CD Key aynıdır. Bu CD Key oyunu açmaya yeterlidir. Ancak Internet üzerinde oynamak mümkün değildir. Çünkü ya aynı CD Key'i kullanan başka bir kullanıcı o anda server'da mevcuttur ya da won.net sistemi o CD Key'i çalışmaz duruma getirmiştir. Bu sebeplerden ötürü kopya oyunlarla Internet üzerinden oyun oynamak ancak bazı yasadışı server'lar aracılığıyla olmaktadır. Ancak yasadışı yolları desteklememiz doğal olarak mümkün değil. Birçok okuyucumuz senin gibi bu durumdan mağdur olmaktadır. Tek çare orijinal oyun almak olsa da Half-Life ülkemize orijinal olarak getirilmediği için şimdilik geriye tek çare kalıyor: Internet'ten sipariş vermek. Bu da ülkemiz şartlarında pek ekonomik bir yol sayılmaz.

OKUYUCU GÖRÜŞÜ

Quake III Arena mı, *Unreal Tournament* mı?

Onlar son ayların en popüler oyunları! Onlar 3D Shooter dünyasına bomba gibi düştüler! Quake III Arena *ve* Unreal Tournament *oyun severlerin bilgisayarları başına çivilenmelerine sebep oldu ve hala da oluyor. Ancak kimsenin bundan şikayetçi olduğunu sanmıyoruz. Uzun süredir bu iki oyun arasında süre gelen rekabet bizi bu konuda birşeyler yapmaya itti ve buradan yola çıkarak sizlerin görüşlerine yer vermeye karar verdik. Mart sayımızda sorduğumuz hangisi daha iyi sorusuna gösterdiğiniz yoğun ilgiden dolayı teşekkür ederiz.*

Merhaba değerli *PC Gamer* okurları,
Bildiğiniz gibi son zamanlarda *Quake* ve *Unreal* fırtınası her yerde lodos şeklinde esiyor. Gerek Internet cafe'ler, gerek biz bir kullanıcı ve oyunsever olarak bu lodosa kapıldık. Peki nedir bu oyunlar? Niye bu kadar tutuluyor? Hangisi daha iyi? Bir kurcalayalım...
Bu iki oyunu en iyi karşılaştırma yolu adım adım ayrıntıya girerek incelemektir. İlk ayrıntıdan başlayalım.

GRAFİK
Grafikler hakkında zaten söylenecek birşey yok, çünkü *Quake 3* açık bir farkla önde. Zaten destekledikleri API'lerden de fark anlaşılıyor. *Unreal* yaşlı dostumuz GLIDE'ı desteklerken *Quake 3* en baba API olan OpenGL'i destekliyor. İki oyunun grafikleride usta ellerden geçmiş ve çok kaliteli grafikler çıkmış ortaya. Fakat gördüğümüz ve duyduğumuz kadarıyla *Unreal*'ın grafik motorunu daha iyi kullanan oyunlarda şu anda piyasada. Yani adamlar ellerindeki teknolojiyi yeterince kullanamamışlar. Bu da *Unreal*'ın hanesine grafik yönünden bir eksi yazıyor. *Quake 3*'e gelelim. Grafikler özenle ve hassasiyetle hazırlanmış, her ayrıntıya girilmiş ve sonuçta ortaya mükemmel grafikler çıkmış. Sonuç: *Quake 3* grafik yönünden tüm hatlarıyla birinciliği alıyor.

ARENALAR
Unreal ile başlayalım. *Unreal*'da daha fazla map var, ama bu maplar çok kullanışsız. Yani adamlar karşıdan karşıya gidip gelmeyi bile bir map olarak saymışlar. Tabii sizi ne kadar tatmin eder onu bilemem. Bazı arenalar çok iyi tasarlanmış, giriş, çıkış, saklanma vs. Herşey iyi düşünülmüş ama hepsinin böyle olamaması kötü tabii ki. Sonra arenalar göze hitap etmekten ziyade kullanım bakımından çok daha iyi. Bu da oyuna bir ruhsuzluk hissi veriyor. *Quake 3*'e gelince, arenalar *Unreal*'a göre daha az ama çok daha çekici ve ayrıntılı. Duvarlardaki kabartmalar, heykel'ler vs. herşey iyi tasarlanmış.



OKUYUCU GÖRÜŞÜ

Quake III Arena mı, Unreal Tournament mı?

Daha samimi olmak gerekirse, *Quake 3*'ü ilk oynadığımda botları bir kenara bırakıp sırf arenayı gezmiştim ve ağzım bir karış havada "olum bu ne yav" deyip ardından uzunca bir ıslık çalmıştım. Arenalara biraz alıştıktan sonra arenaların ne kadar orijinal dizayn edildiğini gözlerimle görmek için değişik yollar izledim. En iyisi spectator yapmak oldu. Sizde deneyin gerçekten arenalar içindeki rampalar,dönüşler, vs. herşey yerli yerince ve mantıklı tasarlanmış.
Sonuç: *Quake 3* arenalar yönünden tüm hatlarıyla birinciliği alıyor

BOTLAR
Botlar arenada sizlere karşı veya sizinle birlikte frag uğruna verdiğiniz mücadeleye karışan dost-düşman'larınızdır. *Unreal*'ın botları çok değişik ama yine bir cıvıklık var ki oda bunların hepsi aslında birbirinin aynı (sesler,hareket vs.). Yani kimi seçerseniz seçin farketmiyor. Sonuçta size karşı savaşan tüm botların yapay zekası eşit. *Quake 3*'ün botları görünüm ve özellik bakımından daha kaliteli. Aslında tüm botların fiziksel özellikleri (koşmak, zıplamak vs.) aynı fakat herbirine ayrı ayrı ses ve cüsse verilmesi gerçekten bir mükemmellik. Belkide bunun şimdiye kadar hiç farkına varmamıştınız ama onlar gerçekten öyle. Botların yapay zekasına gelince burada bir eşitlik sözkonusu. Her ne kadar CTF (capture the flag) ve TDM (team deathmatch) bölümlerinde ve nightmare modunda *Quake 3*'ün botları üstün olsa da *Unreal*'ın yapay zekası beni kendine hayran bıraktı doğrusu.
Sonuç: Bot özellikleri bakımından *Quake 3* daha iyi fakat yapay zeka bakımından'da Unreal daha iyi olduğu için bu yönden ikisi de eşit konumda.

OYNANABİLİRLİK VE SES-MÜZİK
Oynanabilirlik yönünden ikisi de aynı ve çok rahat. Bir üstünlük varsa *Quake 3*'ün tuş kombinasyonlarında zoom ve bir iki eklenti daha var onlar. Ses-müzik olarak *Unreal*'da sürekli hareketli müzikler varken, *Quake 3*'te bazı arenalarda hareketli, bazılarında ise korku tarzı müzikler çalıyor. Ses yönünden yine *Quake 3* birinci. Siz botları yaralarken, arkalarından koşarken, öldürürken gerçekten çok korkunç sesler çıkartıyorlar. Ayrıca siz öldüğünüz zaman veya uzay arenalarında boşluğa düştüğünüz zaman adamınızın attığı çığlıklar resmen tüylerinizi diken diken ediyor.
Sonuç: Oynanabilirlik ve müzik her ne kadar göreceli kavramlar olsa da tarafsız olarak baktığımızda ve birkaç anket sonucunda vardığım kanıya göre ikiside eşit. Fakat ses yönünden *Quake 3* önde olduğu için durum 2-1 oluyor ve bu yönden yine *Quake 3* birinciliği alıyor.
BİRİNCİLİĞE LAYIK OLAN ADAY: *QUAKE 3 ARENA*

Oyuncu

Quake ilk çıktığından beri türün en iyisi olarak bilinse de bence *Unreal Tournament* daha iyi. *Quake* gerek grafik motoru gerek oynanış şekliyle birçok yenilik yarattı. Ama *Unreal*'la beraber tek başına olmadığını farketti. *Quake* singleplayer için değil multiplayer için eğlenceli olabilir. Ama *Half-Life* tek kişilik oyunun ne kadar sürükleyici olabileceğini kanıtladı. *Quake 3* ise gerçekten çok iyi grafiklere sahip olmasına rağmen çok fazla yenilik içermiyordu. *Unreal* ise hem grafik hem oynanabilirlikte iyiydi. Arkadaşlarla sabaha kadar capture the flag oynayıp bıkmadık. Haritalar görsel olarak çok güzel. Bu haritalarda sadece koşuşturup ateş etmek değil belirli stratejiler uygulayarak savaşmak oyunun multiplayer'daki gücünü gösteriyor bence. *Quake* oynarken parmağınızı ateş tuşundan kaldırmadan hoplayıp zıplayarak debelenseniz bile ölmeniz dakika sürmüyor.Takımlı oynarken de bu böyle. Hem silahlar daha orijinal. Ama yine de ikiside bu türün en iyileri.

Serhan Basatlı

Yüzyılla beraber başlayan tartışmaya bende katılıyorum. *Quake vs Unreal*. Herşeyden önce bu iki oyunun benim gözümden tarihini anlatayım. Önce yaşı büyük olduğundan *Quake*. Herşeyin suçlusu olan bu oyun, *Doom*'un motorunu değiştirip, üstünde bayağı bir uğraşılmış oyundu. Özellikle Single Player'ı pek başarılı olmasa da Orge, Knight felan RPG'lerde olan yaratıklardan bulunduğu için en azından benim ilgimi çekti. Ama saçma bi konu, aptal düşmanlar, *Doom*'un bir boyut fazlasıydı. Amma Internet'in ne gibi bir canavar olduğu belli etmeye başladığı zamanlarda insanlar artık guruldayan, hırlayan yaratıklar yerine "Yandım Allah" diyen ARKADAŞLARINI öldürmeye başladılar. Ve oyun satışa başladıktan bi kaç gün sonra ip koptu! Binlerce adam binlerce klan sadece bir frag için birbirini boğazlıyordu! Tam bir aksiyon ziyafeti. Çıktığı zaman aman aman bir sistem istemeyen oyun çok az sorun çıkarıyor ve içinizdeki canavarı tatmin ediyordu. ID bir süre sonra para, para diye ulumaya başladı çünkü binlerce kopyası çıkan oyuna çok az rakip çıkıyordu. Bir *Quake 2* çıktı geldi. Daha iyi grafikler, daha iyi sesler, daha daha daha, hala bayrak ID'nin elinde. Ama temelde aynı oyundu. Frag, roketler, çifteler, elbombaları... Artık oyun düşünme ihtiyacı duymayan bir hale gelmişti. Daha hızlı refleksleri olan listenin en başındaydı. Yine bir gün *Unreal* diye bir oyun çıkageldi. Bu oyun Multiplayer dahil olmak üzere *Quake 2*'den bir adım öndeydi. Kendi motoru, sistemi. Tamamen bambaşka bir oyun. Amma, hem refleks, hem hızlı düşünmeyi gerektiren oyunun Multiplayer'ı hmmm... olmadı. Olamadı. Ama Internet bağlantısı olmayanlar için tam bir ilahtı! Botları, zeki düşmanları. Neler neler. Artık *Quake 2* yavaş yavaş ölmeye, pardon çürümeye başlamıştı (haa ama bazı insanlar hala *Quake*'e tapıyor (Tapabilir, olabilir.). Birden bire ansızın uzun süre ve hacklenen betasının ardında kelimelerin manasını yitirdiği bir oyun çıktı: *Half-Life*! Bu oyunun kendinden gelen bir çekiciliği vardı (Single Player'ı tamamen bir destan hiç o olaya girmiyorum!!!). Yani bi roket yediğiniz zaman kurtulmanız elbiseniz full dolu olması ve şansa bağlıydı. Yani *Half-Life*'ta sağ kalmak şansa ve zekaya bağlıydı ve çelik gibi refleksler istiyordu (*Half-Life*'a daha fazla girmek istemiyorum. Sierra bunu bildiğinden *HL* için mod yapmanın kolay olmasını sağladı), bu yüzden *Half-Life* kendisi olarak (*TFC* felan değil) başarısız bir multiplayer desteği veriyordu (*Counter Strike*, *Quake3* ve *Unreal Tournament*'ın ardından benim gözümde üçüncü). Ama bu ID'deki çocukların artık pabucun pahalı olduğunu, bu sefer papazın aynı pilavı yemeyeceğinin farkına varmalarını sağladı. Ve etrafta gizli gizli dolaşan *Unreal Tournament*'a postu kaptırmak istemiyordu. Ve yapabileceğinin en iyisini yaptı. Gerçekten yuvarlağa çok yakın (Bilgisayar monitöründe mükemmel daireyi yakalamak imkansızdır!) köşeler, eskilere benzeyen ses efektleri, yani görsel bir şölen. Ama *Quake 1* ile hala aynı oyun. Tekrar eden silahlar (*Doom*, Plasma Canon, *Quake 2*, Bfg, railgun ve geri kalanlar *Quake 1*'den miras örn. Lightning Gun, örn. upgrade edilmiş balta=Gauntlet). Yani oyun kendini tekrar ediyor. Ve hemen hemen aynı tarihte çıkan *UNREAL TOURNAMENT*. Oyun ve gerçekçilik. En azından elle tutulur bir konusu var. Tournament Kupasını kazanmak. Evet bu oyunda da kendini tekrar eden silahlar var ama, sadece adı. Deathmatch'inde düşünen de koşan da kazanabiliyordu. Assault ise neredeyse apayrı bir oyun. Domination Marioland severlere, Capture The Flag emir almayı da vermeyi de seven asker ruhlulara. Botları ise insan oyunculardan ayırması zor (*Quake 3* botlarında ıskalama olayının %0'a yakın olduğunu biliyonuz herhalde). *Unreal* gerçekten unreal bir oyun. Ama sonunda *Quake3* ve *Unreal Tournament* savaşında Archon (*Unreal*'da RawStell Clanı'ndan) Sarge'ın (*Quake 3* başrol oyuncusu. Tabii bir hikaye varsa!!) purosunu Klesk'e yutturur. Bir düşünsenize zavallı yaratık boğazında puroyla etrafta koşuyor. Fakat yine *Unreal*'la *Quake*'in multiplayer konusunda maçı uzatmalara kalır.

İstemi Dülger

UT'mı yoksa *Q3A*'mı derseniz ben kesinlikle *UT* derim. *UT*'nin *Q3A*'ya grafiklerde bastığını hatta ezdiğini söylerken tereddüt bile etmem. *Quake* çok atarice kalmış yanında. Parlayan silahlar, fırlama rampaları vs. bıktırıyor beni. Birde kontrolleri istediğim gibi ayarlamakta zorluk çekiyorum. *Quake 2* motoru kullanan oyunlar iki ayrı fire(ateş) kullanırken, *Quake3* bunu nasıl görmedi ya da ben göremedim. *Q3A*'da yürürken adamlar ya görülmüyor ya da salak salak etrafımda geziniyor. Ama bence en büyük eksikliği gerçekliğin olmaması olarak görüyorum. Botlar daha iyi olabilirdi ve salak salak tipte olmamalılardı.

Mehmet Ali Akarsu





Reklam & Ürün İndeksi

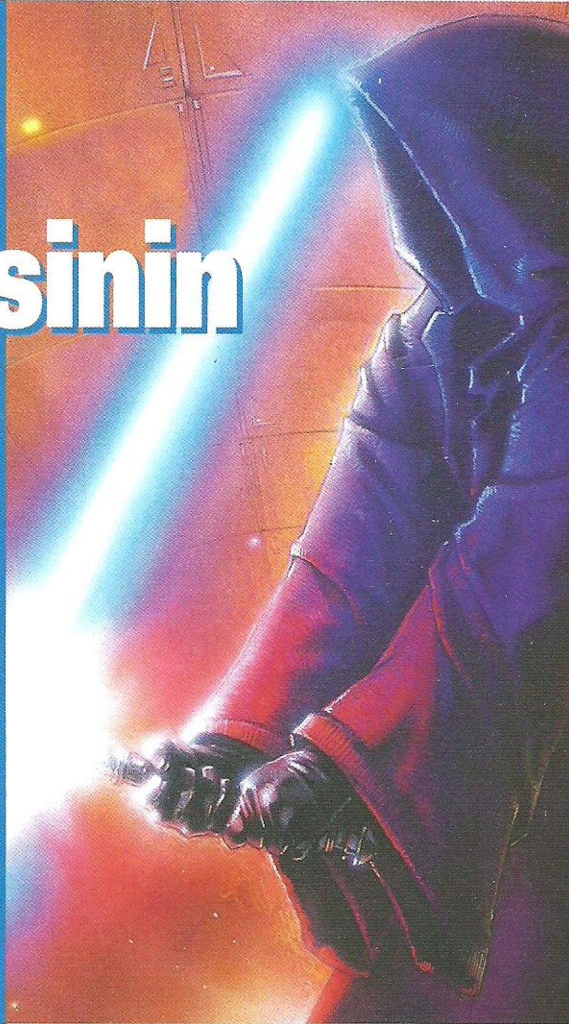
FİRMA	ÜRÜN	SAYFA	TELEFON
Reklam			
Acer	Acer-Notebook	11	(0216)317 96 50
Akbank	akbanknet	9	(0212)258 66 77
Aod	CD çoğaltım	31	(0212)555 48 17
Aral	Nox	a.k	(0212)659 26 73
BSA	Ödül Kampanyası	131	(0212)233 52 51
Crazy	Streetwear	51	(0212)292 97 51
Creative	Digital Audi Solution-Webcam	105,107	(0212) 216 45 68
Çizgi Elekt.	Ge-Force 256	19	(0216) 211 30 57
Eksen Bilg.	Oem-Sistem Fiyatlari	4,5	(0216) 418 94 55
Escortnet	Escort-PC Gamer Internet Kampanyası	42-43	(0212)213 39 00
Medya Bilg.	Sistem Fiyatları	14,15	(0216) 414 13 22
Microsoft	Sidewinder Gamepad/Joystick	Ö.K.İ, 1	(0212) 258 59 98
Milliyet	Oku Takip Et	A.K.İ	(0212) 505 67 11
Multimedya	Online Alışveriş	67,69,71,73,75, 77,79,81,83,85, 87,89,91	(0212) 216 45 68
odyssey ent.	Tonic Trouble	22	(0212)219 19 40
odyssey ent.	FWM 2000	36	(0212)219 19 40
odyssey ent.	Bir Dakika	116	(0212)219 19 40
odyssey ent.	Theocracy	39	(0212)219 19 40
odyssey ent.	Oyun Programcısı	52	(0212)219 19 40
odyssey ent.	Shadow Company	101	(0212)219 19 40
philips	Flat Panel Monitor	13	(0212)217 29 24
tadim	Stressli Olun	61	(0216)446 22 60
yok yok int.	Online Alışveriş	111	(0212)219 19 40
İNCELEME			
Boğaziçi	BTC BCD F560B	113	(0212) 217 29 29
Boğaziçi	Saitek P750 Gamepad	113	(0212) 217 29 29
Çizgi Elektronik	Asus V6800	108	(0212) 273 14 91
GenpaCom	Nec MultiSync FP950	109	(0212) 288 10 78
Multimedya	A4 Tech 4D Cable Free	114	(0212) 216 45 68
Multimedya	AverMedia AverKey Pro	114	(0212) 216 45 68
Multimedya	Diamond/S3 Viper II	104	(0212) 216 45 68
Multimedya	Diamond SupraMax 56K USB	112	(0212) 216 45 68
Oluşum	Hayes Accura V.90 External	112	(0212) 234 57 80
Sky	Yamaha YSTMS35D	110	(0212) 225 68 08
Turcom	Leadtek WinFast GeForce DDR Plus	110	(0216) 330 57 83
Ufotek	Guillemot 3D Prophet DDR~DVI	106	(0212) 274 56 60

GELECEK SAYI

20. sayımız 29 Nisan'da Bayinizde... Kaçırmayın

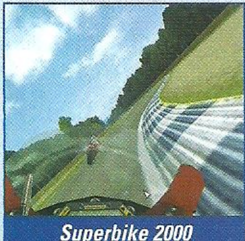
***PC Gamer*'a gösterdiğiniz yoğun ilgi sayesinde her geçen gün daha büyük bir şevkle çalışıyoruz. İşte bir ay daha bitti ve yepyeni bir dergi için kolları sıvadık bile. Mayıs sayımızda kendinizi büyük usta Obi Wan gibi hissedebilmek için bilmeniz gereken herşeyi sizin için hazırlıyoruz. Kaçırmak istemeyeceksiniz.**

Jedi Şövalyesinin Dönüşü

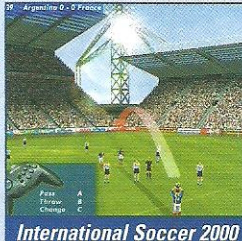


Gelmiş geçmiş en çok konuşulan olaylardan biri olan Star Wars efsanesini sürdürecek olan *Star Wars: Episode One: Obi Wan*'da LucasArts, sizi korkunç Darth Maul'u yenen Obi Wan olarak görmek istiyor. Bununla başa çıkabilir misin genç Jedi?

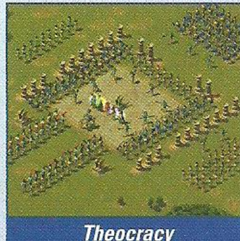
ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:



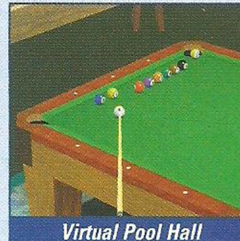
Superbike 2000



International Soccer 2000



Theocracy



Virtual Pool Hall

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

NİSAN 2000

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Gülser Şimşek

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Burak Akmenek
Editör • Ümit Öncel
Editör • Timur Erbil
Editör • Ersin Erenözlü
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu

GRAFİK TASARIM
Musa Tambaş • Mithat Balkaya

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Cüneyt Halu • Mehmet Günal
Mert Güner • Ahmet Bakioğlu
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya
Sibel S. Eroğlu • Uğur Uludağ

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Ali Özbay

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

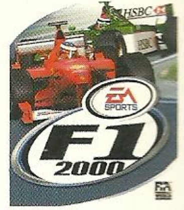
RENK AYRIMI
Rapid Grafik / 0212.260 41 68

BASKI / CİLT
Me-Pa A.Ş. / 0212.270 63 64

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

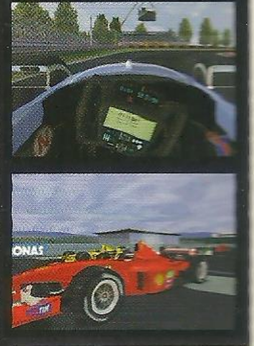
kenan9593







EA SPORTS *İLK DEFA* F1 2000 heyecanını sizinle paylaşıyor!
RESMİ 2000 FIA DÜNYA FORMULA BİR ŞAMPİYONASI'NIN TÜM ARAÇLARI SÜRÜCÜLERİ VE İNANILMAZ PARKUR DETAYI **YENİ** GERÇEK SÜRÜCÜLERİN GÖRÜŞ AÇISINDAN F1. **YENİ** GERÇEK FİZİK KURALLARI **YENİ** 200 MPH'İ AŞAN HIZLARDA SPİNLERİ, DÖNÜŞLERİ VE TAKLALARI YAŞAYACAKSINIZ. **YENİ** TAMAMEN TELEVİZYON TARZI SUNUM! JIM ROSENTAL'IN YARIŞ ÖNCESİ VE YARIŞ SONRASI SUNUMLARI, TEKRARLAR, LİSANSLI MÜZİK!







Türkçe
Kullanma Kılavuzu
ile birlikte..



ELECTRONIC ARTS™
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR
Tel: 0212 212 83 55 - 56